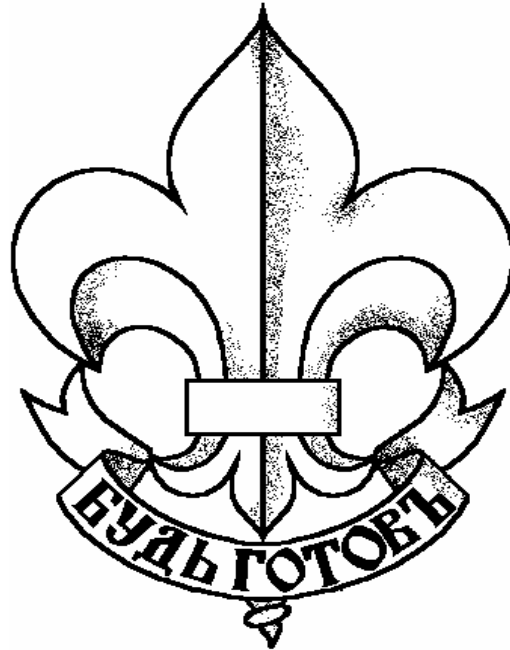


# Скауты Карелии



## ***ИГРЫ ДЛЯ СКАУТОВ***

Сборник игр для руководителя  
скаутов.

Издание 2-е, дополненное.

**Петрозаводск  
1998г.**





## **ИГРЫ ДЛЯ СКАУТОВ** .

Сборник игр для руководителя скаутов.

Издание 2-е, дополненное.

*При составлении сборника использовались материалы из опыта работы Союза скаутов “Товарищ”, материалы скаутского движения в России в начале века, опыт финских скаутов и других исследователей игры.*

Союз скаутов “Товарищ” г.Петрозаводска.

**Детская общественная  
организация  
"СКАУТЫ КАРЕЛИИ"**

Республика Карелия, Петрозаводск,  
Дзержинского 38, штаб скаутов.  
т.55-80-02, E-mail: scout@onego.ru



Мы предлагаем вам сборник игр для скаутов, который составлялся прежде всего с учетом практической потребности.

Скаутская игра - не просто игра, а учебная задача, которая должна подбираться в соответствии с возможностями иг-роков и выполняться полностью и до конца. С начинающими скаутами играют в более простые по сюжету игры. Перед началом игры руководитель должен убедиться, что всем понятны правила и их действия. Необходимо, чтобы в игре все участвовали, в скаутинге нет места зрителям. Предоставьте возможность попрактиковаться менее ловким и подготовленным. Не спешите играть в понравившуюся игру снова и снова; все хорошее должно вовремя останавливаться, чтобы не надоело. Материальное обеспечение игры готовьте заранее с помощью помощников. Если кто-либо из ваших скаутов смог бы сам подготовить и провести какую-либо игру, то пусть это сделает он. Это отлично развивает лидерские качества!

Игрокам объявляются примерно следующие правила:

- неустанно добивайтесь победы для своей команды,
- будьте веселы и доброжелательны даже тогда, когда команда проигрывает, встречайте проигрыш с улыбкой,
- всегда помните правило: “Будь готов!”. Выигрывают те, кто лучше подготовлен к неожиданностям,
- главное в игре - честное соблюдение правил.

Сборник игр разбит на несколько частей. Игры классифицированы по задачам, разрешениям которых они могут помочь, что, по мнению составителей, имеет большое практическое значение.

В главе “Игры для общения” собраны коммуникативные игры, которые могут помочь наладить более тесный контакт в группе или просто познакомиться.

Несколько глав посвящено играм, направленным на развитие важных для скаута качеств: ловкости, смекалки, наблюдательности. Конечно, для этих игр требуется также сила и выносливость.


Специальным скаутским проблемам посвящены игры с использованием веревок и игры с ориентированием.

Раздел “Разные игры” включает в себя игры, которые трудно классифицировать, но которые на практике также очень интересны.

“Игры разведчиков” - это комбинация нескольких типов игр, со своим сюжетом и, как правило, длительные по времени. Эти игры - своеобразный экзамен для скаутов.

Предложенные схемы игр - не догма. Каждый руководитель в зависимости от степени подготовленности скаутов, времени суток, местности, необходимости решения определенных задач в развитии у скаутов каких-либо качеств и т.п., вносит в игру свои дополнения или придумывает новые игры.

Для удобства работы со сборником составители внесли ряд обозначений в текст:

- “*n*” - количество предполагаемых участников в игре от 5 до 15 чел. (один патруль). Иногда это игра на индивидуальное первенство.
- “*n/o*” - игра, в которую может играть и патруль, и отряд (несколько патрулей до 50 чел.). Иногда эта игра возможна как соревнование патрулей.
- “*o*” - игра, в которую хорошо играть отрядом (при меньшем количестве участников, игра может не получиться).
- “*o/d*” - возможное количество участников - около дружины (до 100 чел.).
- “” - эту игру возможно провести и в помещении.

*Конечно, набор игр у руководителя должен постоянно меняться и мы готовы при вашей помощи переиздавать данный сборник, включая в него новые игры и опуская неудачные.*

## **ОГЛАВЛЕНИЕ:**

<b>1. Игры для общения-----</b>	<b>с.6</b>
<b>2. Игры на ловкость-----</b>	<b>с.16</b>
<b>3. Игры наблюдателей-----</b>	<b>с.34</b>
<b>4. Игры на смекалку-----</b>	<b>с.47</b>
<b>5. Игры с ориентированием-----</b>	<b>с.54</b>
<b>6. Игры с веревками -----</b>	<b>с.58</b>
<b>7. Игры разведчиков-----</b>	<b>с.61</b>
<b>8. Игры всякие -----</b>	<b>с.74.</b>


# 1. ИГРЫ ДЛЯ ОБЩЕНИЯ.

## 1.1. ДУБИНКА

n/o 


Играющие стоят в кругу, посередине стоит водящий и держит дубинку из легкого материала (соломы, пластика, газеты и т.п.). Называется имя какого-либо игрока. Водящий стремится ударить названного игрока дубинкой, пока тот не успел назвать имя другого игрока. Если ему это удастся, зазевавшийся становится водящим. Если же игрок успел назвать следующее имя, водящий продолжает игру.

## 1.2. ВАСЯ-ВАСЯ.

П./о 


Играющие сидят в кругу и хором считают: "Раз-два, три-четыре". Одновременно они на счет "раз-два" хлопают в ладоши, "три-четыре" - себе по коленкам, постепенно убыстряя темп. После этого условия меняются: вместо счета "раз-два" ведущий, хлопая в ладоши, называет свое имя ("Вася-Вася"), а вместо счета "три четыре" - называет имя любого игрока из круга ("Петя-Петя"). Тот подхватывает игру и называет сначала свое имя, а потом - имя следующего игрока и т.д. Кто сбился, выходит из игры.

## 1.3. БЫЧЬЯ ГОЛОВА.

n/o 

Участники, желающие познакомиться, стоят (сидят) в кругу. Первый участник называет свое имя, второй участник называет имя первого и свое имя, третий участник называет имена первых двух и свое и т.д. Можно к имени добавлять свое движение, а также кличку, назвав себя животным, или крик животного.

## 1.4. ЗНАКОМСТВО С МЯЧОМ.

n/o 

Играющие стоят в кругу, у одного в руках мячик. Он громко называет свое имя и бросает мяч кому-либо. Тот называет свое имя и бросает мяч тому, кто еще не называл и т.д. На втором этапе игроки называют свое имя и имя того, кому они бросают. Если кто-то из игроков перепутал имя, или долго думал, или не поймал мяч, то он называет всех участников по имени.

## 1.5. МАРЬЯ, ТЫ ГДЕ?

*о.*

Играющих 15-30 чел. Они, взявшись за руки, образуют круг, в котором находятся двое водящих (мальчик и девочка) с завязанными глазами. Одна из них - "Марья", убегает от другого водящего, который спрашивает: "Марья, ты где?" Марья должна сразу же отвечать: "Я здесь"- и стараться убежать.

### **1.6. МОЙ ПРАВЫЙ СОСЕД.**

*п.*



Водящий выходит из помещений и через некоторое время заходит. Ему говорится о том, что ему надо отгадать, кого из участников загадали. Он может задавать вопросы, на которые игроки отвечают да, или нет. Но на самом деле игроки никого не загадывали, они, отвечая на вопросы, называли приметы своего соседа справа, и водящий должен разгадать эту загадку. Задачу водящего можно упростить, если давать развернутые ответы на его вопросы.

### **1.7. СКОЛЬКО?**

*п.*



Ведущий раскладывает на столе несколько различных предметов по очереди перед каждым игроком и спрашивает у каждого: "Сколько?". Как правило, игроки отвечают о том, сколько предметов, но на самом деле ведущий спрашивает, сколько его пальцев лежат на столе. Тот, кто разгадал игру, должен молчать и дать возможность подумать другим.

### **1.8. ЛАДОШКИ.**

*п/о*



Участники сидят в кругу, их руки находятся на коленях своих соседей справа и слева так, чтобы получалось перекрестие рук. Игроки начинают хлопать по очереди друг друга по коленям так, чтобы этот процесс строго шел по очереди в кругу.

### **1.9. СОНОСКОП СОБЫТИЙ.**

*п.*



Все закрывают глаза и ведущий издает различные шумы, стуки, скрипы. Каждый из игроков пытается составить рассказ с использованием этих звуков. Демонстрация происходит под тот же самый звуковой аккомпанемент. Побеждает наиболее оригинальная история.

### **1.10 ТАКТИЛЬНЫЙ ТЕЛЕГРАФ.**

*п/о*



Играющие стоят в кругу и держатся за руки. Ведущий пожатием руки отправляет сигнал по кругу. То же он делает второй рукой. После этого он пытается запутать играющих и одной рукой передает сигнал из двух пожатий, а

другой - из трех. Можно напротив ведущего поставить судью, который определит, чей телеграф работает быстрее.

### ***1.11 ГОМЕОСТАТ.***

*n/o* 

Эта игра помогает осознать силу группового единства. По команде ведущего, все патрульные выкидывают на пальцах какое-либо число. Если число неодинаковое, то можно провести несколько тестов еще. Варианты: по команде все начинают показывать друг на друга. Выигрывают те, кто оказался парой. Или, все прыгают в одну сторону. Выигрывает большинство тех, кто прыгнул на одинаковый градус.

### ***1.12. ЛОДКА ПРАВ.***

*n.* 

С помощью дискуссии скауты выбирают 6 прав. Лидер может предлагать некоторые, например: пища и вода, игрушки, чистый воздух, карманные деньги, своя комната, любовь и чувства. У каждого скаута должно быть изображение лодки и 6 листиков с написанными правами. Все закрывают глаза и представляют, что лодка перегружена и каждое право весит 50 кг. Чтобы лодка не утонула, необходимо сбросить одно право. Каждый участник сбрасывает одно право. Это повторяется до тех пор, пока на лодке не останется одно, самое важное право. После каждый может объяснить, почему он оставил это право.

### ***1.13. СОСЕД СПРАВА.***

*n.* 

Человек 10 садятся кругом, и каждый внимательно присматривается к своему левому соседу, за которого он должен “отвечать”. Водящий заходит в круг и начинает задавать кому-нибудь несложные вопросы или давать простые задания. Но вся хитрость заключается в том, что ответить на вопрос или выполнить просьбу должен не тот, к кому обращаются, а его сосед справа, на которого водящий даже не смотрит.

### ***1.14. ОТЫЩИ СВОЮ ОБУВЬ.***

*n.* 

Играющие снимают по одному ботинку, надевают на глаза повязку, несколько раз поворачиваются вокруг “оси”. В это время обувь перемешивается в общей куче. Победителем будет тот, кто по команде быстрее найдет свою обувь и наденет ее с завязанными глазами.

### ***1.15. РУКОПОЖАТИЕ.***

*n.* 



Выбирается водящий, который выходит за дверь. В это время каждому дается задание приготовиться через рукопожатие передать какое-либо чувство к водящему (любовь, злость, ненависть, боязнь и т.п.). По пожатию руки водящий должен догадаться о чувствах к нему.

### **1.16. ПИШУЩАЯ МАШИНКА.**

*n/o.* 

Играющие сидят в помещении (или в автобусе и т.п.). Каждый изображает букву (или несколько) из пишущей машинки следующим образом: ведущий говорит какое-либо слово, и игроки по очереди встают и “печатают” это слово, вставая и называя свои буквы, которые есть в этом слове. Если участников мало, то они могут “печатать” цифры из нескольких знаков.

### **1.17. ПОСТРОЕНИЯ.**

*n/o.* 

Предложите своим скаутам быстро построиться по росту. Если скауты не знакомы друг с другом, то интереснее начинать при выключенном свете. Можно предложить построиться по цвету волос, глаз, размеру обуви.

### **1.18. ЭСТАФЕТА С ПИРАМИДОЙ.**

*n.* 

Соревнование проверяет сплоченность скаутов в парах. Каждая пара выстраивает пирамиду из кубиков и, взявшись за нее с разных сторон за крайние кубики, должна ее перенести. Можно проводить это как соревнование патрулей.

### **1.19. САЛКИ С РАДИКУЛИТОМ.**

*n/o.*

Выбирается водящий, который должен осалить кого-либо. Осаленный держится рукой за то место, за которое его осалили, и пытается осалить другого.

### **1.20. ЭСТАФЕТА ЧЕРЕПАХ.**

*o.*

Первый участник эстафеты встает на четвереньки, и ему на спину кладут таз, дном вверх. Таз ронять нельзя. Эстафета передается передачей таза.

### **1.21. МЕЛИОРАТОРЫ.**

*o.* 

Перед каждым патрулем “болото”- глубокая тарелка с водой. Скауты разных патрулей стартуют по очереди и дуют на воду, пытаясь осушить болото. Дуть можно только один раз, сдвигать тарелку нельзя.

### **1.22. ЗА СПИНОЙ.**

о. 

Играющие встают в круг и передают друг другу за спиной какой - либо предмет, который может издать звук, например: связку ключей. Водящий пытается угадать, у кого он находится и просит кого-либо показать руки. Руки сразу же показываются, и если ключи находятся, то тот игрок становится водящим.

Можно и пошутить. Ведущий объясняет правила и как бы случайно остается в кругу. Но ключи привязаны у него на спине, и когда он подходит к играющим, те слегка дотрагиваются до ключей и дают наводку. А ведущий быстро переходит на другую сторону.

### **1.23. НАЗОВИ КРУГЛОЕ.**

n/o 

Все играющие становятся в круг и перебрасывают друг другу мяч. Поймавший мяч должен назвать что-либо круглое (мяч, копейка, глобус и т.п.) и перебросить мяч другому. Кто запнется или скажет невпопад, тот остается в том же положении, которое он принял при ловле мяча, и сможет сменить позу лишь тогда, когда поймает брошенный мяч.

### **1.24. ТАНЕЦ НА “ОСТРОВКЕ”.**

о. 

Принимают участие несколько пар. Каждой паре дается газета, на которой надо танцевать при условии не сходить с газеты. Газета складывается до тех пор, пока не останется последняя пара, сумевшая не только удержаться на клочке бумаги, но и танцевать на ней.

### **1.25. ОТРЯДНЫЕ МАШИНЫ.**

о. 

Каждому патрулю предлагается построить машину с работающими частями из всех членов отряда. Единственным средством являются для этого их собственные тела. Патрули через 10 мин показывают свои машины, остальные отгадывают назначение машин.

### **1.26. ДВИГАЙСЯ ДАЛЬШЕ.**

о. 

Игроки рассаживаются на стульях в кружке. Руководитель произносит ряд утверждений: если оно применимо к кому-нибудь, тот перемещается на одно место влево. Если этот стул уже не свободен - кто-то уже сидит на нем - то игрок садится на сидящего или на сидящих. Если игроку надо пересесть, а на нем сидят еще другие, то он пересаживается вместе с ними. Вот примеры утверждений:

- все, кто ходил сегодня в школу, пересесть...
- все, кто ел сегодня картошку...
- все, у кого сегодня день рождения...
- все, кто сегодня слушал музыку ...

### **1.27. БОЙ МЕДВЕДЯ.**

*n/o*

Одному из скаутов побольше ростом привязывается на спину небольшой воздушный шар или пузырь. У остальных в руках плетеные из соломы жгуты, которыми они пытаются ударить и разорвать пузырь, пока медведь находится не в одном из 3х заранее обозначенных городов, куда он может спастись от своих преследователей. У медведя в руках такой же жгут, которым он пытается сбить шляпы с охотников. У кого шляпа сбита - тот считается убитым и выходит из игры. Это отличная игра для того, чтобы сблизить незнакомых игроков.

### **1.28. СМЕХ.**

*o.* 

Игроки стоят по парам друг против друга с очень серьезным выражением лица. По сигналу руководителя противники пытаются рассмешить друг друга, корча рожи. Команда, игроки которой будут меньше всего смеяться, победила.

### **1.29. ОДЕЯЛО И МЯЧ.**

*n.* 

Игроки держат одной рукой одеяло. Посередине одеяла лежит мяч. По сигналу руководителя каждый со своей стороны пытается забить гол в угол противника.

### **1.30. ЗМЕИНАЯ КОЖА.**

*o.* 

Игроки стоят по командам, широко расставив ноги. Каждый протягивает правую руку назад, а левой держит правую руку впереди стоящего. Последний ползет под ногами, не отпуская рук и т.д., пока не станет первым. Быстрейшая команда побеждает.

### **1.31. СОРЕВНОВАНИЕ “БАШМАК”.**

*n/o* 

Игроки снимают обувь. Руководитель собирает обувь в кучу в другом конце комнаты, после чего он дает сигнал, игроки бегут и ищут свои башмаки (сложнее - если завязать глаза). Кто быстрее найдет и наденет, тот побеждает.

### **1.32. ВОЙНА ДУБИНОК.**

*n.*



Играющим завязывают глаза и каждому дают газету в качестве оружия. С начала игры участники пытаются найти противника и ударить их насмерть дубинкой из газеты. Команды имеют названия, например: “Сидоровы и Бубновы”.

Когда один игрок ловит другого, он спрашивает: “Сидоров или Бубнов?”, и пойманный должен сразу честно ответить, в какой он команде. Если это окажется противник, то нужно его ударить газетой или защищаться. Кого стукнули газетой, тот выходит из игры.

### **1.33. ПУТЬ В РИМ.**

*n.*



Стулья стоят в 2 ряда спинками друг к другу. Игроки сидят на стульях, кроме ведущего, который является гидом. Гид подходит к кому - либо и говорит: "Я иду в Рим, пойдем со мной, прыгая на одной ноге (ползая, спиной, с песней и т.п.). " Тот, кому задают вопрос, следует за ним так, как сказал ему гид. Далее он говорит другому участнику: "Я иду в Рим, следуй за мной ползком "... Игра продолжается, пока все участники не станут передвигаться указанным им способом вокруг стульев. Когда гид закричит: "По местам!", все пытаются добраться до стула своим способом и сесть. Тот, кто не успел, становится гидом.

### **1.34. ОРКЕСТР И ДИРИЖЕР.**

*n.*



Несколько игроков выбирают себе инструменты и начинают изображать игру на них. Ведущий изображает также различные инструменты, но когда он начинает изображать один из инструментов, которые уже есть, то игрок должен быстро сменить себе инструмент на такой, которого еще нет. Когда дирижер поднимает руку вверх, то все замолкают и начинают играть на новых инструментах. Тех, кто долго соображает, выгоняют из оркестра.

### **1.35. ШИШКИ, БЕЛКИ И ОРЕШКИ.**

*o.*



Все играющие делятся на тройки: первые номера - шишки, вторые - белки, третьи - орехи. По команде ведущего, например: “Белки”, белки должны найти новую тройку. Также делают шишки и орехи по своей команде. Повторять тройки нельзя.

### **1.36. МОРОЗИЛКА .**

*o/d.*

Среди большого количества играющих бегают морозилка (если участников больше 30, то можно сделать несколько морозилок). Когда он

дотрагивается до игрока, то тот замерзает, поднимая руки вверх. Разморозить мальчика может только девочка (и наоборот), встав к нему спиной и пожав поднятые руки. Играть долго не стоит, чтоб не надоело.


### **1.37.ОСЕЛ.**

*о.* 

Играющие сидят в комнате, несколько игроков, незнакомых с правилами становятся водящими, выходят за дверь и по одному входят в комнату. Водящему объясняется то, что среди играющих выбран “осел” и его надо обнаружить, он себя якобы как-то выдаст. Для этого водящий может задать вопрос строго по одной форме: “Кто из вас осел?” В ответ на это все играющие, размахивая руками, дружно и четко отвечают: “Я!” Вопрос можно задать 3 раза и после этого водящий обычно на кого-либо показывает. Тот человек признает, что якобы и был выбран “ослом” и “удивляется”, что водящему удалось разгадать его, после чего выходит за дверь. После этого разыгрывается перед водящим фарс: избирается человек, который якобы будет ослом и говорится, что нужно кричать громче и махать руками сильнее, чтобы нельзя было догадаться, кто осел. У водящего интересуются, все ли он понял, говорится, что он остальное поймет, главное погромче кричать ответ на вопрос.

Приглашается следующий, но следующим заходит тот, кто только что вышел и знает, в чем суть игры. Он начинает задавать вопрос: “Кто из вас осел?” Все громко кричат и машут руками, но после третьего вопроса все машут руками и ... молчат. Если все получилось, то кричит только один - водящий. После этого ему объясняется, что над ним дружески подшутили и как надо шутить дальше. Приглашается новый водящий.

### **1.38.ЧЕМОДАНЧИК В ДОРОГУ.**

*n/o* 

Иногда настает необходимость откровенно поговорить друг с другом о себе. Это можно сделать и в игровой форме. Заранее готовятся небольшие карточки, на которых нарисован с одной стороны чемодан, а с другой стороны - куча мусора. Каждый скаут по очереди выходит, и его друзья в этот момент решают и записывают на карточку, какие качества ему надо “взять с собой” в дальнейшую скаутскую жизнь, какие качества ему надо выбросить в мусор. Обсуждать надо со всей серьезностью, т.к. можно и обидеть человека. После этого скауту зачитываются пожелания и вручается карточка (можно вручать чемодан, а кучу мусора сжигать на костре).

### **1.39.РОЗЫГРЫШ СО СКАЗКОЙ.**

*n/o* 

Игроки сидят в кругу. Водящий выходит за дверь. Ведущий договаривается с игроками, что на все вопросы, которые будет задавать водящий, они будут отвечать так:

- если вопрос заканчивается на гласную, то надо отвечать: “да”;
- если на согласную, то: “Нет”;
- если на мягкий знак, то: “Не имеет значения, или - и, да и нет”.

Водящий заходит к игрокам, и ему говорится о том, что игроки “загадали” сказку, которую надо будет отгадать. У нее старые герои, но новый сюжет. Водящий может задавать по очереди игрокам вопросы, на которые они могут отвечать только: “Да или нет, или не имеет значения”. Водящему через некоторое время предлагается рассказать то, что он понял. В результате, он сочиняет сказку, которая, как правило, характеризует его.

#### **1.40. КРОКОДИЛ.**



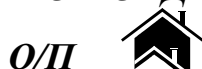
Играющие делятся на две команды. Одна из команд загадывает слово (существительное) и сообщает его водящему из другой команды. Водящий должен мимикой, пантомимой передать это слово своей команде. Если слово удается отгадать, команды меняются ролями.

#### **1.41. «САФАРИ»**



Перед началом игры договариваются, какие фигуры тройки игроков должны будут изображать по сигналу. Например: «самолет» - средний крутит штурвал, правый и левый изображают крылья и моторы; «слон» - средний изображает хобот, взяв одной рукой себя за нос, а вторую просунув в образовавшееся кольцо, а его правый и левый - изображают руками большие машущие уши; «обезьяна» - средний себя в грудь, подобно разъяренной горилле, правый и левый почесываются под мышками. Тройки должны работать синхронно. Водящий указывает на среднего игрока, тот отыграв с партнерами заданную фигуру указывает на следующего. Темп игры все время ускоряется.

#### **1.42. КТО ПОЕДЕТ НА СЕВЕРНЫЙ ПОЛЮС?**



Ведущий дает игроку предмет (например: ручку) и задает вопрос: «Какие три самые важные вещи вы возьмете с собой на Северный полюс?» Играющие могут называть любые наборы вещей, но едут на Северный полюс только вежливые люди, догадавшиеся сказать «спасибо» в ответ на протянутую ручку.

#### **1.43. СВИСТОК.**



Несколько человек высылаются из помещения. Оставшиеся договариваются о том, что один из них будет ведущим. Играющие встают в круг, одного из вышедших приглашают обратно в комнату и предлагают ему,

встав в центр круга, определить, у кого находится свисток. Ведущий передвигается по кругу лицом к водящему и изображает, что он стремится прикрыть того, у кого находится в данный момент свисток. На самом деле все свистят в свисток, прикрепленный у него на спине на веревочку.

#### **1.44. РАССКАЗ В МЕШОЧКЕ.**

**О.** 

В игре участвуют несколько групп. Каждой группе выдается мешочек с 5-6 самыми разными предметами. Задание: придумать рассказ или сказку, связав эти предметы, и подготовить инсценировку.

#### **1.45. ПИСЬМО ИЗ БУДУЩЕГО.**

**О.** 

Командам дается задание - написать письмо из будущего в наше время. Стиль письма, содержание, жанр - все может быть необычным. Обменяться письмами и расшифровать их содержание.

#### **1.46. «ЭЛЛА-БЕЛЛА»**

**О.** 

Играющие сидят в кругу, держа руки ладонями вверх таким образом, чтобы правая рука лежала над ладонью правого соседа, а левая под ладонью левого. Играющие под песенку (например: « Зум-бади-ум бам-белла , бади-ум , бади-ум , элла-белла тип, тип, тип, элла-белла тап, тап, тап. Раз, два, три!») ритмично передают хлопки по кругу справа налево. На счет «три» стараются прихлопнуть ладонь левого соседа. В том случае, если игрок зазевался, он либо выбывает из игры, либо песенка начинается с него.

#### **1.47. КРЕСТ - ПАРАЛЛЕЛЬ.**

**П/О** 

Игра - загадка. Ведущий сообщает игрокам, что есть четыре положения: крест-параллель, параллель-крест, крест-крест, параллель-параллель, не объясняя, что это означает. Игроки должны по очереди называть своему правому соседу одно из положений. Ведущий говорит, верно это или нет. Играют до разгадки. Ключ: крест обозначает скрещенные ноги или положение нога на ногу, параллель - рядом стоящие ноги. Первое слово - положение своих ног, второе - положение ног соседа справа.

#### **1.48. КВАДРАТ.**

**П/О** 

Играющие встают в тесный круг, прижавшись к друг другу плечами. Задача: закрыв глаза, перестроиться в квадрат. Водящий стоит в центре и следит, чтобы глаза были закрыты.

### **1.49. СТАТУЯ ЛЮБВИ.**

**П/О** 

Играют юноши и девушки. Все играющие, за исключением одной пары, выходят из помещения. Эта пара - глина, из которой остальные участники, заходя в помещение по одному, должны вылепить статую, символизирующую по их мнению любовь. После того как скульптура вылеплена, скульптору предлагается занять место фигуры одного с ним пола.

## **2. ИГРЫ НА ЛОВКОСТЬ.**

### **2.1. МЕШОК ГАММИ.**

**п.**

Игроки стоят в кругу, у ведущего в руках веревка с привязанным мешком, в котором лежит мяч или насыпан песок. Ведущий раскручивает веревку с мешком, не поднимая его очень высоко, а играющие перепрыгивают через мешок. Если мешок ударяет кого-либо, то он становится ведущим игры.

### **2.3. ЗАМКНИ КРУГ.**

**о.**

Играющие стоят в кругу. За их спинами бегают водящий. Он ляпает кого-либо из стоящих в кругу и стремится обежать круг и занять то место, где стоял “ляпнутый”, который тоже начинает бежать вокруг круга, но в другую сторону на свое место. Кто прибегает на свободное место последним, тот становится водящим.

### **2.4. РАЗДАТЬ ФАСОЛИНКИ.**

**п.**

Двое играющих - охотники. Каждому дается по 7 фасолинок. Охотники ловят других игроков и раздают пойманым фасолилки. Выигрывает тот, кто быстрее раздаст фасолилки, а те, у кого окажется их больше, становятся охотниками.

### **2.5. ПСИБИХУЗА.**

**о.**

Две команды, равные по силам, выстраиваются друг напротив друга. Между ними проводится черта. Задача каждой команды, используя различные уловки, попытаться ухватить какого-либо игрока из другой команды и перетащить на свою сторону, но переходить черту нельзя. Как только игрок попадает в другую команду, он начинает честно играть на ее стороне.



## **2.6. ЛЕВ ПОТЕРЯЛСЯ.**

*п.*

Играющие стоят в кругу с закрытыми глазами. Руководитель обходит их со стороны спины и дотрагивается до каждого рукой. Одному он незаметно прикрепляет скотчем табличку с надписью “лев”. После этого дается команда: “Лев потерялся!”. Игроки начинают смотреть, кто из них лев. После того как кто-то замечает это, он должен, не давая понять льву о том, что он лев, скрыться в одном из убежищ. После того как лев догадывается, кто он такой, он издает львиный рев и все, кто не успел скрыться в убежище, считаются проигравшими.

## **2.7. ПОЙМАТЬ ПО ЗВОНКУ.**

*п/о* 

Одному участнику дают звонок, двум другим завязывают глаза. Трое играющих расходятся друг от друга. По команде ведущего один из них начинает звонить, все время убегая от тех, у кого завязаны глаза. Если один из преследователей поймает его, они меняются ролями. Игра проходит в кругу зрителей или в комнате, где мало мебели.

## **2.8. СТРОИТЕЛЬСТВО ВСЛЕПУЮ.**

*п.*

На столе лежит десяток кубиков или столько же спичечных коробков. Играющий должен одной рукой с завязанными глазами соорудить одной рукой столбик с основанием в 1 кубик. Построивший столбик получает столько очков, сколько у него было в столбике кубиков до того, как он развалится.

## **2.9. МЫШИ В СТОЛОВОЙ.**

*п.* 

Представьте себе, что в соседней комнате находится спящий, которого мыши не должны разбудить. Все сидят и слушают, один игрок - “мышь” находится за занавеской и должен несколько тарелок поставить друг на друга. Если он будет услышан, то “мышь” считается пойманной.

## **2.10. НЕ РАЗЛЕЙ.**

*о.*

Для игры понадобится столько стаканов, сколько игроков в команде. Команды выстраиваются в ряд с завязанными глазами. У первых игроков - сосуды одинаковых размеров, полные воды. Количество игроков в командах равное. По сигналу игроки начинают переливать воду друг другу. Выигрывает та команда, у которой воды останется больше. Финиш можно сделать

передачей кружки последнего игрока обратно через всех игроков первому между ногами.

### **2.11. ПО ДОСКЕ.**

*п.*

Толстая доска ставится на ребро и укрепляется колышками, вбитыми в землю. С разных сторон от начала доски лежит некоторое количество небольших предметов, например, 7 камней и 7 монеток. Играющий должен, не сходя с доски, поменять местами монеты и камешки.

### **2.12. СБОР В ТУМАНЕ.**

*о.*

Игра проходит на ограниченной территории леса. Один патруль играет, второй - страхует. Первый патруль завязывает глаза, и страхующие разводят их в разные места по периметру леса. После сигнала играющие должны найти друг друга по голосу, а страхующие смотрят за безопасностью передвижения. После этого роли меняются. Выигрывает патруль, собравшийся быстрее.

### **2.13. КАПКАНЫ.**

*о.* 

Шесть играющих встают парами, взявшись за обе руки и подняв их вверх. Это капканы, они располагаются на незначительном расстоянии друг от друга. Все остальные играющие берутся за руки и должны пройти через капканы. По хлопку ведущего капканы “захлопываются”, т.е. ребята опускают руки. Те играющие, кто попался, образуют тоже капканы.

### **2.14. ВОЛКИ ВО РВУ.**

*о.*

На площадке чертится коридор (“ров”) шириной до 1 м. Ров можно начертить зигзагообразный, где уже, где шире. Во рву располагаются водящие - волки. Все остальные играющие - зайцы. Если до зайца дотронулись, то он выбывает из игры или становится волком. Волки могут ляпать только стоя во рву. Ров должен быть такой ширины, чтобы зайцы перепрыгивали.

### **2.15. БЕЛКИ НА ДЕРЕВЕ.**

*о.*

Все играющие - белки. Они должны находиться все время на деревьях. Между деревьями бегают собаки, которые должны осалить белок, бегающих между деревьями по земле. Белки могут иметь цель - добраться до края леса или до дерева с призом. Осаленные белки становятся также собаками.

### **2.16. ВОРОНЫ И ВОРОБЬИ.**

*п/о.*

На расстоянии 1 - 2 м чертятся 2 параллельные линии. От них отмечается еще 2 параллельные линии через 5 м каждая. Первые линии - это линии старта, вторые - домики. Команды стоят, наступив ногой на старт. Ведущий четко произносит название одной из команд. Та команда должна убежать в свой дом, а другая - догонять. Кого догнали - тот выходит из игры.

### **2.17. ВОЛК И КОЗЛЯТА.**

*о.*

Игра происходит на волейбольной площадке, половинки которой являются домами, где живут козлята - скауты разных патрулей. Их патрульные - волки - отправляются охотиться на козлят другого патруля. Того, кого поймали, - уходит с площадки.

### **2.18. ТАРАКАНЬИ БЕГА.**

*о.*

В эстафете участвуют пары. Первый встает на четвереньки, второй кладет свои ноги на спину первого. Его руки будут первой парой тараканьих лап, а руки и ноги второго - второй и третьей парой.

### **2.19. КРАСОЧКИ.**

*n/o*

Выбирается водящий - “монах” и ведущий - “продавец”. Все остальные играющие загадывают тайно от монаха цвета красок. Водящий приходит в магазин и говорит: “Я монах в синих штанах, пришел к вам за красочкой”. Продавец: “За какой?” Монах называет любой цвет. Если такого нет, то продавец говорит: “Иди по голубой дорожке, найдешь голубые сапожки, поноси да назад принеси!” И монах начинает играть сначала. Если такой цвет есть, то играющий, загадавший этот цвет, пытается убежать от “Монаха”, а тот его догоняет. Если догнал, то красочкой становится водящий, если нет, то краски загадываются вновь.

### **2.20. САМПСЫ И БАНДИТЫ.**

*о.* 

Игроки делятся на 2 команды. Сампсы стоят в одном конце комнаты, лицом к стене. Разбойники тихо подкрадываются к сампсам и в один момент все хлопают в ладоши. Тогда сампсы отворачиваются от стены и пытаются поймать разбойников, которые с криком “в лес” бегут к своей стене. Пойманные разбойники становятся сампсами.

### **2.21. ПОСТАВИТЬ КРЕСТ.**

*о.*

У каждого патруля есть ограниченная территория, примерно 2x2 м. Задача: нарисовать палочкой крест на территории другого патруля и в то же время защитить территорию своего дозора. В квадрат нельзя наступать. У

каждого скаута есть своя палка (клюшка для игры или маленькая палочка). Каждый тайм длится 60 сек. Палки нельзя использовать в качестве оружия.

## **2.22. СЕРЕБРЯНЫЕ СОКРОВИЩА.**

*о.*

Одна команда - контрабандисты, другая - полиция. Контрабандисты используют только знаки руками, а полиция только знаки свистка. Контрабандисты ищут на заданной территории серебряные сокровища и переправляют их через границу в другое государство. Но сокровища такие тяжелые, что их приходится носить по одному. Полиция дежурит на том же участке. Они не могут брать сокровища, пока те лежат на Земле, но они могут брать у контрабандистов. Полицейские ловят контрабандистов, ударяя их по спине. В этом случае контрабандист должен отдать свои сокровища. Но по другую сторону границы полицейские не могут ловить контрабандистов.

## **2.23. МОЙ ДОМ.**

*о.*

Мелом на полу рисуют круги. Это - “дома”, и в каждом стоит скаут. У 2х скаутов своих домов нет. Один из этих 2х - богач. Он покупает дома и выгоняет хозяев. Это делается так: богач бежит к какому-либо дому, прыгает в круг и кричит: “Мой дом!” Тогда бывшему хозяину нужно броситься к другому дому и сделать то же самое. Один из скаутов без дома считается полицейским. Он пытается поймать бездомных. Если он сумеет схватить кого-либо между домами, то становится владельцем свободного дома. Пойманный скаут становится полицейским.

## **2.24. КОМЕНДАНТ.**

*п/о.*

Скауты становятся в круг на расстоянии вытянутых рук друг от друга. Играющих 15 - 30 чел. Посередине ставится тренога из 3х связанных палок. Возле нее стоит комендант, отбивающий руками и ногами футбольный мяч, которым остальные скауты пытаются сбить треногу. Мяч бросается руками. Сбивший треногу становится комендантом.

## **2.25. КАРАВАН С ВОДОЙ.**

*о.* 

Патрули выстраиваются друг за другом в равных составах, или кто-либо играет дважды за недостающего партнера. Необходимо передавать кружку с водой различными способами, не повторяясь, но нельзя держать кружку кистями рук.

## **2.26. ЧЕРЕЗ ЛИНИЮ ФРОНТА.**

*п/о.*

На высоте 1 м натягивается веревка длиной 6 - 10 м - это линия фронта. Его охраняют несколько играющих с завязанными глазами. Остальные пытаются перейти через линию фронта. Если кого-то ляпают охранники, то он возвращается обратно и может играть только после того, когда его товарищ, сходяв через линию фронта и удачно возвратившись обратно, дотронется до него. Играть можно и между двумя патрулями, учитывая количество заработанных очков за определенное время.

### **2.27. ВЫШИБАЛЫ.**

*о.*

Играют 2 команды человек по 10. Для игры вычерчивается круг диаметром 20 - 25 м. Внутри него чертят другой круг диаметром в 2 раза меньше. Одна команда размещается внутри кругов, другая - снаружи. У наружной команды находится мяч за спиной одного из игроков, но они это скрывают, держа руки за спиной. Неожиданно бросается мяч, если бросающий промахивается, то выбывает из игры. Если он попадает, то тот, в кого попали, может попытаться быстро бросить в кого-нибудь сразу же. Если этого не происходит, он выбывает из игры.

### **2.28. ПЛАВАЮЩИЕ БРЕВНА.**

*о.*

На воде вдоль берега отмечается дистанция для гонок. Команды по 4 - 5 чел. пытаются доставить бревно любым способом до финиша по воде. Можно усложнить игру, введя правило - не дотрагиваться дна.

### **2.29. ДОТЯНИСЬ ДО ФЛАЖКА.**

*n/o* 

Связывается веревка длиной 6 - 9 м, небольшие 3 команды берутся за нее, образуя треугольник. В 2х м от каждой команды втыкается флажок. По команде руководителя соревнующиеся стремятся сбить свой флажок.

### **2.30. ОСЛЕПЛЕННАЯ ЗМЕЯ.**

*n.*

Лидер прячет одного из своих ассистентов или помощников. Спрятавшийся подает свисток, чтобы показать отряду, где он находится. Весь отряд связан между собой шарфами или кусками материала за щиколотки. Лидер находится на одном конце линии, и только он может видеть, так как всем остальным завязаны глаза. Спрятавшийся свистит, лидер дает указания отряду и координирует его перемещения, пока свистящий не будет найден.

### **2.31. ЗА ПРЕДВОДИТЕЛЕМ.**

*n.* 

В помещении из стульев, столов и т.п. или просто в лесу создается полоса препятствий, по которой надо пойти патрулю, взявшись друг за друга, но с завязанными глазами. Видит только предводитель, который не может разговаривать на обычном языке со своим патрулем, а только языками жестов, тарабарском языке и т.п.

### **2.32. НЕ ПРОПУСТИТЕ МЯЧ.**

*п.*

Участники игры становятся кругом, держась за руки. Посередине круга - водящий с мячом. Его задача - выбить мяч за круг, задача остальных игроков - не отпуская рук, не пропустить мяч. Тот игрок, кто пропустит мяч, становится водящим.

### **2.33. СЛОН.**

*о.*

В игре участвуют мальчики. По жребию одна команда образует живой снаряд, обхватив друг друга руками и крепко обнявшись за талию. Игроки другой команды запрыгивают по одному на "слона" и сидят на нем, крепко держась. Последний игрок запрыгивает, и после этого слон начинает двигаться и проходит метров 10. Игроки-слоны должны удержать на себе наездников и не развалиться, а игроки-наездники должны удержаться на слоне.

### **2.34. БИТВА ПОДУШКАМИ.**

*п.*

Бревно нависает над водой (дно должно быть проверено). На бревне сидят 2 игрока и пытаются сбить друг друга подушками в воду.

### **2.35. БОГАТЫРСКИЙ УДАР.**

*п.*

Деревянный клин высотой 15 - 20 см воткнут в землю так, чтобы он стоял вертикально. Участник поленом или топором пытается вогнать его в землю с одного удара.

### **2.36. ВОЛЕЙБОЛ С ВОЗДУШНЫМИ ШАРАМИ.**

*п.*



В комнате на высоте 1,5 м протягивают веревку. 2 воздушных шара, связанных вместе, служат мячом. В каждый из шаров немного добавляется воды. Команды по 3-4 чел. располагаются по обе стороны веревки и начинают играть по волейбольным правилам.

### **2.37. Я ПЕРВЫЙ.**

*п.*



По сигналу двое играющих бегут и надевают 5 - 6 пар варежек. Затем бегут к доске или к бумаге, где мелом или ручкой пишут: "Я первый!".

### **2.38. ПОЙМАЙ ЗА ХВОСТ ДРАКОНА.**

*n/o.*

В игре принимает участие не меньше 10 чел. Ребята становятся друг за другом и крепко держатся за талию впереди стоящего. Тот, кто стоит впереди, - голова дракона, тот, кто стоит в конце, - хвост. Голова пытается поймать хвост, при этом дракон не должен разрываться. Можно играть и в 2х драконов. Тогда они пытаются поймать хвост своего соседа.

### **2.39. ПАРАШЮТИСТЫ.**

*n.*

Игра происходит на макете самолета (бревно или скамейка). На некотором расстоянии от него чертится круг в форме мишени с очками от 5 до 1. Парашютисты прыгают с самолета, зажав ступнями несколько карандашей. Выигрывает тот, кто по результатам нескольких прыжков наберет больше очков.

### **2.40. ЗМЕИ.**

*o/n.*

Одна девочка является головой змеи. Она охотится и старается поймать других девочек. Будучи пойманными, они образуют тело змеи, берясь друг дружке за талию. Если играет несколько “змей”, то выигрывает та, чье тело окажется длиннее.

### **2.41. УБИТ.**

*o.*

Через середину поля проводится 2 черты на расстоянии 1 м одна от другой, что является границей между двумя партиями. Наиболее подходящей для этой игры будет неровная с кустарником местность. Партии должны быть равны по силе и по численности и должны отличаться друг от друга деталью формы. Игра начинается тем, что кто-нибудь из играющих перепрыгивает через границу, ударяет по плечу или по спине зазевавшегося противника и с криком “убит” возвращается в свой лагерь. Можно также, пользуясь прикрытием, пробраться незаметно сзади и ударить противника, когда тот совсем этого не ожидает. Если перескочившему через границу удастся запятнать кого-нибудь на неприятельской земле и удастся добраться в свой лагерь, то запятнанный противник считается убитым и выходит из игры. Если запятнанному удастся возратить удар в своих же пределах, причем ему в этом помогает вся партия, то напавший становится сам пленником, и его удар признается недействительным. В том случае, если самого напавшего запятнают раньше, чем он коснется кого-нибудь, то он считается убитым и выходит из игры. Пленные помещаются сзади лагеря, шагах в 20 от границы. Их могут выручать товарищи. Для этого нужно незаметно к ним пробраться и ударить по руке одного из пленных, крикнув “пленные выручены”, тогда пленные считаются свободными и бегут в свой лагерь. На пути их можно снова запятнать. Запятнанный вторично, считается убитым и выходит из игры.

## **2.42. ВЫБИТЫ.**

*о.*

Два патруля, примерно по 6 чел. в каждом, вступают в состязание друг с другом. Перед каждым патрулем находится ряд из 6 мишеней, из которых каждая представляет жизнь одного скаута из противоположного патруля. В качестве оружия можно употреблять стрелы, камни и копья. По команде “Огонь”, каждый патруль пытается сбить находящиеся перед ним мишени. Если сбита мишень N 2, то скаут вражеского патруля N 2 считается убитым и выходит из игры. Игра продолжается до тех пор, пока не будут выбиты скауты одного какого-либо патруля.

## **2.43. БИТВА ЗА ЗНАМЯ.**

*о.*

В игре участвуют 2 патруля, один из которых защищает знамя, установленное на холме, а другой пытается атаковать холм и овладеть знаменем. Толкаться разрешается всем, и каждый скаут, поваленный на землю, считается убитым. После того, как нападающему патрулю удастся захватить знамя, роли игроков меняются.

## **2.44. ЛАЗУТЧИКИ.**

*н/о.*

Индейцы сидят у костра и обсуждают что-либо, например, план нападения на бледнолицых. Бледнолицые пытаются как можно ближе подкрасться к костру и подслушать беседу. Если его заметят, то он считается убитым. Выигрывает тот скаут, который принесет наиболее полный отчет о плане краснокожих.

## **2.45. ПЕРВЫЕ У ЦЕЛИ.**

*н/о.*

Выбирается видимый предмет в населенном пункте и по сигналу руководителя скауты бегут к этому предмету. Понятно, что выиграет тот скаут, который будет бежать напрямую через различные препятствия. Состязание будет более трудным, если будут даваться только общие указания направления движения.

## **2.46. ВОР.**

*о.* 

4 чел. - воры. Все остальные сидят на полу на расстоянии друг от друга с завязанными глазами. Внутри круга находятся предметы. Воры должны проникнуть в круг и взять какой-либо один предмет. Те, кто сидит в кругу, пытаются схватить вора. Игра заканчивается, когда все воры пойманы или предметы украдены.


## **2.47. ИСПЫТАНИЕ НА ГИБКОСТЬ.**



*o.* 

Капитаны команд стоят в одном конце комнаты, у них широко расставлены ноги. Они берут мел и пытаются провести как можно более длинную линию, не сходя с места. Вторые игроки продолжают эту линию, стоя на одном месте. Побеждает команда, чья линия длиннее.

#### **2.48. РАВНОВЕСИЕ.**

*n/o* 

Игроки стоят по командам в ряд. Напротив каждой команды стоит бутылка и линейка. Игроки по одному бегут в эстафете и кладут линейку на бутылку, добиваясь равновесия, как на весах. После каждого игрока руководитель снимает линейку и кладет ее на место. Быстрейшая команда побеждает.

#### **2.49. СОРЕВНОВАНИЕ ПО ПРИСЕДАНИЮ.**

*n.* 

Игроки становятся в пары друг против друга. Присев, берут другого за руки двумя руками. По сигналу руководителя они начинают подпрыгивать назад, как “сороки”, и пытаются свалить другого. Можно играть командами или устроить отборочные соревнования.

#### **2.50. ЭСТАФЕТА С МЯЧОМ И КНИГОЙ.**

*n/o* 

Мяч устанавливается на книжке или дощечке, и игроки проходят дистанцию, пытаясь удержать мяч на книжке; если мяч падает, то игрок начинает дистанцию с начала.

#### **2.51. СПИЧЕЧНАЯ ЭСТАФЕТА.**

*o* 

Напротив каждой команды лежит спичечный коробок, один игрок наполняет его, другой освобождает. Быстрейшая команда побеждает.

#### **2.52. ВЗЯТЬ РУКАВИЦУ.**

*n* 

Игроки стоят в маленьком кругу, они обвязаны канатом. Перед каждым на расстоянии 1 м лежит рукавица. По сигналу руководителя они пытаются первым взять рукавицу.

#### **2.53. СМЕНА МЕСТ.**

*n/o*

Игроки стоят на обозначенных местах. Водящий пытается встать на чье-либо место в тот момент, когда игроки меняются местами. Если кто-то из игроков не меняется местами долгое время, то водящий кричит: “Выйди вон!”, и все игроки обязаны поменяться местами. Кому не достается места - тот новый водящий.

#### **2.54. ВОРОНЫ И ВОРОБЬИ.**

*n/o* 


На полу рисуется линия, на которую игроки 2х команд ставят ногу. Ведущий говорит название одной из команд, и та команда должна убежать от другой к стене или в свое “гнездо”. Если кого-то поймали, то он выбывает из игры. Побеждает команда, которая выловит всех противников.

#### **2.55. ТАНЕЦ СТАРИКА.**

*n* 


Бутылки стоят в кругу, примерно в 1м друг от друга. Игроки стоят в кругу вокруг бутылок и пытаются толкнуть друг друга на бутылки. Тот, кто уронит бутылку или отпустит руки, тот проиграл.

#### **2.56.ЛИСА И ЦЫПЛЕНОК.**

*о.* 

Игроки становятся в круг, держась друг за друга. Один из них - лиса, другие - курицы. Лиса находится за кругом и пытается поймать цыпленка, но курицы пытаются защитить его, двигаясь в кругу так, чтобы цыпленок оказывался с другой стороны от лисы.

#### **2.57. ПЕТУШИНЫЙ БОЙ.**

*n/o* 

Каждый игрок привязывает к левой щиколотке бумажку на нитке. По сигналу руководителя игроки пытаются наступить и сорвать “шпоры” у противника. Оставшийся последним - побеждает.

#### **2.58.СКОРЫЙ ПОЕЗД.**

*о.*

Игроки стоят по командам в ряд. Перед каждой командой находится через 10-20 шагов какой-либо предмет, который надо обогнуть, и перед самой командой находится еще один предмет. Первый игрок стартует, огибает первый предмет, возвращается обратно, огибает второй предмет, и к нему за талию цепляется второй игрок. После того, как они обегают предметы, к ним цепляется третий игрок и т.д. Если цепь разрывается, то поезд надо остановить и сцепить вагоны. Побеждает команда, которая быстрее соберет состав и финиширует.

### **2.59. РАКИ.**

*о.*

Игроки сидят по командам в ряд. На расстоянии 10 - 15 м находится шест, который надо обогнуть. Игроки сидят к нему спиной и должны двигаться к нему на корточках спиной вперед, держа в зубах палочку. Быстрейшая команда побеждает.

### **2.60. ШИШКИ, БЕЛКИ И ОРЕШКИ.**

*о.* 

Все играющие делятся на тройки: первые номера - шишки, вторые - белки, третьи - орехи. По команде ведущего, например: "Белки", белки должны найти новую тройку. Также делают шишки и орехи по своей команде. Повторять тройки нельзя.

### **2.61. КРАЖА КЛАДА.**

*о.*

У каждой команды столько частичек клада, сколько игроков в команде (это могут быть цветные палочки и др.).

Игра происходит в редком лесу, граница четко обозначена.

Команда располагает свой клад в 50 м от границы и стремится завладеть сокровищами противника. Каждый игрок может принести за раз только одну палочку. Если его ляпнут на территории противника, то он садится рядом с сокровищами и его могут освободить, отведя за руку на свою территорию. Ляпать игроков можно до того момента, пока они не взяли руками палочку или своего арестованного игрока. У каждой команды одинаковые кружки и емкость на 10 л. Невдалеке от старта находится вода в больших количествах. Игроки по очереди приносят воду, передавая друг другу кружку.

### **2.62. ШТУРМ ГРАНИЦЫ.**

*о.*

На местности определяется граница, на которой устанавливаются различные предметы, количество которых соответствует количеству играющих. На расстоянии в 20-30 м строятся команды. По сигналу они бегут к границе и пытаются ухватить со своей стороны побольше предметов. За каждый предмет команда получает очко. После команды меняются местами, подсчитывается сумма очков и выявляется победитель.

### **2.63. ПОИСК ВОДЫ.**

*н/о.*

У каждой команды одинаковые кружки и емкость на 10 л. Невдалеке от старта находится вода в больших количествах. Игроки по очереди приносят воду, передавая друг другу кружку.

### **2.64. ОХОТА НА МЕДВЕДЯ.**

*n/o*

2 игрока, изображающие медведей, идут в берлогу, оставляя следы, и делают около берлоги засаду. Охотники идут на медведей по следу, имея каждый по выстрелу (мяч, шишка, снежок). Каждый медведь имеет неограниченное количество выстрелов. Если охотники ранят медведя 2 или 3 раза, в зависимости от количества игроков, то медведь считается убитым, а для того, чтобы убить охотника, достаточно одного попадания.

### **2.65. ТРИ КРУГА И МЯЧ .**

*о.*

По одной линии на равных расстояниях чертятся 3 круга, а 2 пары играющих занимают места за крайними кругами. Предводители партий становятся в круг и стараются запятнать друг друга мячом, перебрасывая его по очереди. Остальные стараются поймать летящий мяч. Если им это удастся, то предводитель может пятнать противника из среднего круга. Запятнанный становится пленником (выбывает из игры), и на его место заступает следующий.

### **2.66. ТИШЕ ЕДЕШЬ - ДАЛЬШЕ БУДЕШЬ.**

*n/o*

Водящий стоит лицом к стене, остальные на расстоянии 20-30 м в одну шеренгу. Водящий громко произносит: "Тише едешь - дальше будешь!" и сразу же оглядывается. Остальные должны во время произнесения этой фразы приблизиться к водящему. Кого он заметил в движении, тот выбывает из игры. Выигрывает тот, кто запятнает водящего и сам становится водящим.

Вариант: водящий стоит спиной, и в это время можно подкрадываться до свистка, который дает судья или сам водящий, и дотронуться до спины водящего.

### **2.67. СЛЕПЫЕ СТОРОЖА.**

*n.* 

В нешироком коридоре или дверном проеме становятся двое сторожей с завязанными глазами и пятнают остальных, старающихся по одному пройти через охрану. Выигрывает та пара, которая запятнает большее количество игроков.

### **2.68. РЫБОЛОВНАЯ СЕТЬ**

*n/o* 

Двое игроков, взявшись за руки, изображают сеть. Остальные - рыбы убегают от сети на ограниченной территории. Когда одна из рыб попадает в сеть, то она тоже становится частью сети. Сеть из 3х человек продолжает ловить четвертую рыбу, пятую и т.д.

### **2.69. СЛЕПЫЕ В КРУГ.**

*п*

Чертится круг диаметром 5 шагов. На расстоянии 20 шагов от него выстраиваются в один ряд все играющие. Затем по очереди, покружившись, с закрытыми глазами стараются войти в круг.

### **2.70. ВОР И СТОРОЖ.**

*п.* 

Устанавливается стул, на спинке которого укладывается шапка. Вор должен утащить шапку себе, но избежав стул со стороны сторожа, который пытается его поймать.

Вариант. Сторож должен подражать вору, который пытается его отвлечь от шапки, проделывая смешные упражнения и т.п.

### **2.71. ОХОТНИКИ, ЗВЕРИ И БЛОХИ.**

*о/д.*

Все делятся на 3 равные группы. Охотники пытаются догнать зверей, звери пытаются съесть блох, а блохи- укусить охотников. Территория игры слегка ограничивается, время не ограничено. Побеждает команда, оставшаяся в живых.

### **2.72. ОХОТНИК, ЗВЕРИ, БЛОХА.**

*о.*

Охотник- старший из играющих. Самый младший- блоха. Остальные- разные звери, крику которых они подражают. Охотник преследует зверей, но сам боится блохи. Звери, запятнанные охотником, превращаются в собак и вместе с охотником преследуют зверей, но взявшись за руки. Собаки боятся блохи : если кого блоха запятнает, та собака выходит из игры. Если все звери будут запятнаны, то охотник побеждает.

### **2.73. ПЯТЬ ПОЛЕНЬЕВ.**

*п.* 

4 полена или кегли ставятся квадратом на расстоянии 70 см. Посередине квадрата ставится 5ое полено. Игроки становятся в круг, крепко берут друг друга за руки и стремятся сделать так, чтобы другой столкнул полено.

### **2.74. ДЕНЬ И НОЧЬ .**

*о.*

10 - 20 играющих делятся на 2 команды. Обе партии становятся спинами друг к другу, одна от другой на расстоянии 3-4 шагов. Руководитель игры, стоящий между командами, бросает дощечку, одна сторона которой белая, другая- черная. Если наверху черная, он кричит “Ночь!”. Игроки Ночи начинают преследовать игроков Дня. Пойманных игроков ведут в свой лагерь. Партия, которая возьмет в плен всех игроков-противников, выигрывает.

### **2.75. ГРОЗА .**

*n/o* 

На представителях команд надета одежда, обувь, которая помогает уберечься от дождя. Под музыку на сигнал каждый из них снимает с себя одну вещь и кладет на то место, где застал его свисток. Когда участники снимут 3-4 вещи, раздается сигнал: “Гроза!” Выигрывает тот, кто быстрее наденет снятые вещи.

### **2.76. УКРАДЕННОЕ СОЛНЦЕ .**

*n.* 

На стуле со связанными ногами сидит игрок - “солнце”, которого охраняет другой игрок - “туча”. У “тучи” завязаны глаза. Задача представителя каждой команды - освободить “солнце” из плена “тучи”, развязав у первого ноги. Если “туча” прикоснулась к спасателю “солнца”, то он проиграл и его может заменить другой представитель команды.

### **2.78. ВЫПОЛНИ УГОВОР.**

*n/o.* 

Ведущий договаривается с играющими о следующем: например, когда он будет кланяться, играющие должны отворачиваться, когда он будет простирать руки, они свои руки скрестят на груди, когда он будет грозить пальцем, они будут кланяться, когда он топнет ногой, они тоже топнут. Задача водящего - запутать игроков, постоянно ускоряя темп движения , меняя их и их очередность.

### **2.79. ЗАПРЕЩЕННОЕ ДВИЖЕНИЕ.**

*n/o* 

Водящий объясняет, что играющие должны повторять все его движения кроме одного - «запрещенного», например, хлопка над головой. Показывая различные движения , он улучает момент и показывает «запрещенное» движение. Тот, кто его выполнит или попытается выполнить, получает штрафное очко. Темп игры все время возрастает.

### **2.80. ТРЕТИЙ ЛИШНИЙ**

*o.* 

Играющие встают парами по кругу, лицом в центр. Водящие находятся за кругом , один убегает, другой догоняет его , пытаясь осалить. Убегающий, спасаясь, встает впереди какой-либо пары. Стоящий сзади, становится «третьим лишним» и начинает убегать. В том случае, если убегающего осалили, он меняется ролью с водящим. Бегать через круг нельзя.

### **2.81. БЕЛЫЕ МЕДВЕДИ.**

*о.*

В центре игровой площадки - «льдина». Медведь находится на льдине, остальные размещаются по полю произвольно. По сигналу «медведь» начинает ловить убегающих. Поймав кого-либо, он берет его за руку, и ловят остальных уже вдвоем, окружая их свободными руками. Пойманных отводят на льдину. При образовании новых пар они выходят «на охоту» самостоятельно. Таким образом, число пар становится все больше. Игра заканчивается, когда все будут переловлены.

### **2.82. ТЯНИ В КРУГ.**

*о.*

На земле вычерчиваются две окружности (одна в другой) диаметром около 2-3 метров. Игроки, взявшись за руки, образуют круг. По сигналу играющие движутся вправо или влево по кругу. По следующему сигналу все останавливаются и стараются втянуть за черту большого круга своих соседей, не разъединяя рук. Игрок, заступивший в пространство между кругами одной или двумя ногами, выбывает из игры. Перепрыгивать в малый круг разрешается.

### **2.83. ЦЕПОЧКА.**

*п/о.*

В игре принимают участие от 6 до 20 человек, которые делятся на «ловцов» и «убегающих». «Ловцы» берутся за руки, образуя цепочку, и преследуют остальных игроков, которые разбегаются по одиночке. Пятнать могут только крайние игроки в цепочке. Преследуемые игроки могут прорываться через цепочку или проскальзывать под руками игроков, которые стараются взять убегающих в кольцо, не пятная их. Если цепочка разрывается, пятнать нельзя.

### **2.84. СКАУТСКАЯ БОРЬБА.**

*п.* 

Борьба проводится в парах. Нападающий по сигналу должен коснуться руками или ногами заранее условленных мест (шеи, плеч, поясницы, спины, кистей рук). Защищающийся препятствует касаниям. Затем играющие меняются местами. Побеждает выполнивший большее количество касаний за определенный промежуток времени.

### **2.85. ВАНЬКА-ВСТАНЬКА..**

*о.* 

Играющие усаживаются, поджав ноги, в круг, вплотную друг к другу, один встает в центре, вытянув руки вдоль туловища. «Ванька-встанька» падает на вытянутые руки сидящих игроков, а они должны отталкивать его от себя. Игрок, не сумевший оттолкнуть «ваньку-встаньку» от себя, меняется с ним местами.

### **2.86. БОРЬБА С ШЕСТОМ.**

**П.**

Игроки входят в круг диаметром около 4 м и берутся за шест длиной 2-2,5 м, руками обхватывают его у отметок на расстоянии 1 м от центра по обе стороны. Конец шеста каждый из игроков пропускает под плечом своей правой руки, а центр шеста располагается над центром круга. По сигналу партнеры стремятся вытолкнуть друг друга из круга.

### **2.87. КТО БЫСТРЕЕ ЗАЙМЕТ МЕСТО В КРУГЕ.**

**О.**

Играющие образуют круг. Водящий бежит за кругом, «пятнает» любого игрока и продолжает бег в ту же сторону. Запятнанный игрок бежит в противоположную сторону внутри круга. Бегущие стараются быстрее обежать круг и раньше встать на освободившееся место. Игрок, не успевший занять место, становится водящим.

### **2.88. КТО БЫСТРЕЕ.**

**О.** 

Две команды должны на скорость «пришить» всех членов команды друг к другу. Вместо иглолки используется ложка к которой привязана бечевка. Пришивать можно через ремешок, лямку, петлю на куртке и т. д.

### **2.88. СПИЧКА-КОПЬЕ.**

**П.** 

От черты бросать на дальность спичку, как копье.

### **2.89. ПЕРЕДАЙ КОРОБОК.**

**П.** 

Передать пустой коробок (без внутреннего ящичка) носом.

### **2.90. ИГРА НА КООРДИНАЦИЮ**

**П/О** 

Взять себя за ухо левой рукой, а правой за нос. Хлопнув в ладони, сменить руки. Затем отдать честь левой рукой, а правую одновременно вытянуть вперед с оттопыренным большим пальцем, Хлопнуть в ладони, сменить руки. Вновь хлопнув в ладони, вытянуть вперед обе руки, сведя 1-ый и 2-ой пальцы в кольцо. Темп постепенно ускоряется, сбившиеся выбывают.

### **2.91. ОТРУБИ ХВОСТ**

**О.**



Играют две команды: одна защищается, другая нападает. Игроки первой команды встают в колонну и берут друг друга за пояс. Игроки нападающей команды распределяются вдоль периметра игровой площадки. Задача игроков из команды нападающих - попасть мячом в замыкающего колонны соперника. Осаленные выбывают. Сворачиваться в улитку нельзя.

### **2.92. ОБОЙДИ СПИНОЙ**

**П.**

На прямой ставится ряд предметов, которые играющие должны обойти змейкой, спиной вперед, с каждым разом ускоряя темп.

### **2.93. СКАКУНЫ И БЕГУНЫ.**

**О.**

Размечается площадка для игры (примерно 8 X 8). Играющие делятся на две равные команды: «скакунов» и «бегунов». «Бегуны» разбегаются в пределах поля. «Скакуны» становятся в шеренгу у края площадки. Командир посылает их по одному в поле. «Скакуны», прыгая на одной ноге, стараются поймать «бегунов», меняясь через 10-15 секунд. Пойманные отводятся в плен. Затем команды меняются местами. Можно засечь время.

### **2.94. БЕГ ЗА ФЛАЖКАМИ.**

**О/Д.**

Две команды располагаются по противоположным сторонам площадки за линиями. В центре площадки проводятся две параллельные линии, ограничивающие полосу шириной 2-3 м. На полосе размещаются флажки, кубики или другие мелкие одинаковые предметы. По сигналу игроки обеих команд выбегают и берут по одному предмету, доставив его к себе в дом, возвращаются за следующим. Побеждает команда, собравшая большее количество предметов.

### **2.94. РАСКОЛИ СПИЧКУ.**

**О.** 

Каждому патрулю выдается небольшой топор, чурка и коробок спичек. Первый скаут подбегает к чурке, устанавливает спичку головкой вверх и в три попытки старается расколоть ее. После трех попыток он возвращается к патрулю, вызывая следующего. Выигрывает патруль, расколовший большее количество спичек. Время не учитывается.

### **2.94. ПАЛОЧКА - ЗАЖИГАЛОЧКА.**

**О.** 

На каждый патруль выдается нож и сухая палочка. Первый скаут, взяв нож, быстро делает на конце палочки надрез, не снимая стружку до конца и

передает нож следующему ( пока не будет сделано 20-25 заусениц). Выигрывает первая правильно сделанная палочка - зажигалочка.

### **2.95. «АТОМНЫЙ ТРАНСПОРТЕР».**

**О.**

Каждому патрулю выдается по 6 жердей и по 5 веревок. По команде участники сооружают транспортер - пирамиду с треугольным основанием, к вершине которой привязана веревка с грузиком на конце. Дальнейшая задача - транспортировать опасный груз до контейнера - ведра и опустить его туда, не задевая краев и дна ведра. Прoderжав там груз 10 сек, патруль вместе транспортером возвращается к месту старта. Патруль, коснувшийся грузиком ведра, начинает транспортировку сначала.

### **2.96. РАЗБЕЙ КРУГ.**

**П/О** 

Играющие встают в круг, сцепившись друг с другом локтями и закрепив руки на груди «в замок». Задача водящего - разбить круг таким образом, чтобы не оставалось сцепленных игроков, (соединяться вновь они не имеют права). Оказавшиеся в одиночку тоже становятся водящими и участвуют в разъединении игроков. Разъединенная в цепь группа препятствует дальнейшему отделению игроков, перепутываясь, группируясь, сворачиваясь «улиткой».

### **2.97. САЛКИ РАЗНЫЕ.**

**П/О**

1. «Окружи дерево». Нельзя пятнать игроков, обхвативших дерево и не касающихся земли; пары игроков, взявшихся за руки и окруживших дерево.
2. «Турецкие салки». Нельзя пятнать игроков, севших на землю «по-турецки».
3. Салки «Дай руку». Запятнанные игроки садятся на землю, но их можно выручить, протянув руку и подняв игрока.
4. Салки «Руки на стену». Нельзя пятнать игроков, положивших обе руки на стену.
5. Салки «Выручи». Игрокам дано право выручать друг друга. Для этого одному из них нужно пересечь след убегающего игрока перед водящим.
6. «Морозилки». Водящих несколько. Запятнанный игрок считается «замороженным», он должен остановиться. «Замороженного» можно выручить, коснувшись его рукой или каким либо другим заранее оговоренным способом.

### **2.98. ЗАБЕЙ ГВОЗДЬ.**

**П.** 

Играют двое. Ударяя молотком по гвоздю по очереди, стремятся забить гвоздь первым.

### **2.99. БОРЬБА В ОБВЯЗКАХ.**

**П.** 

Двое соперников в верхних обвязках борются в кругу диаметром 2-2,5 м. Хватать разрешается только за обвязки.

### **2.100. РУКА В РАМКЕ.**

**П.** 

Состязаются двое по очереди. Рука одного из игроков находится ладонью вверх в подвешенной рамке размером 25 X 20, на верхнем крае которой установлен индикатор, например, шарик. Второй игрок, надавливая на ладонь в рамке, стремится обмануть соперника таким образом, чтобы тот, не рассчитав усилий, сбил индикатор.

### **2.101. КОЧКИ.**

**П.**

Игрок, имея в своем распоряжении две дощечки - «кочки», стоя на одной и перекладывая вперед другую, должен перебраться через болото, не разу не оступившись.

## **3. ИГРЫ НАБЛЮДАТЕЛЕЙ.**

### **3.1. ЛАБИРИНТ.**

**n** 

Для игры потребуется бумага и ручка. Ведущий рисует на листке лабиринт, используя прямые линии, идущие направо или налево, прямо, назад. Далее можно добавить вверх, вниз.

Ведущий рассказывает маршрут игрокам или командам. Выигрывает та команда или игрок, которые воспроизведут маршрут более точно и за более быстрое время.

### **3.2. МУХА.**

**n/o** 

Листок расчерчивается на 9 квадратов (4 на 4 линии). Ведущий является оператором, который гоняет по экрану «муху» - точку, передвигая ее по клеткам вверх и вниз. Игроки по очереди дают команды оператору по передвижению мухи, говоря ему: «Налево, или направо, или вверх, или вниз». Если кто-либо из игроков выгоняет муху за территорию игрового поля, которое контролирует оператор, то он выбывает из игры. Для начала можно провести пробную игру, в которой играющие будут видеть игровое поле оператора. Игру можно усложнить, тогда играющие будут делать сразу 2 или 3 хода.

### **3.3. НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТЬ.**

*n.*



Водящий выходит из комнаты на 20 сек. Остальные игроки выбирают одного из оставшихся. Когда водящий возвращается в комнату, он должен угадать, кто загадан, имея право задать только 5 вопросов о внешности загаданного игрока. Если игрок разгадан, то он становится водящим. Если нет, то остается старый водящий.

### **3.4. ПУТАНКА.**

*n.*



Водящий выходит из комнаты, остальные игроки, держась за руки, начинают запутываться, меняя свое положение в круге, но не разрывая руки. Когда водящий входит, он должен отгадать, в какой последовательности стояли игроки. Выигрывает тот, кто быстрее это может сделать.

### **3.5. КАСАНИЕ КЛАДА.**

*n/o*



У каждой группы карандаш и бумага. В середине комнаты на столе находится 8 предметов, накрытые чем-либо. Когда руководитель дает сигнал, один участник от каждой группы бежит к столу, нащупывает какой-либо предмет и бежит обратно. Он рисует подсказку или предмет. Он не может разговаривать с группой, только отвечать “да” и “нет”. Когда группа узнает предмет, следующий участник бежит к столу.

### **3.6. ЗАМИНИРОВАННЫЙ ПУТЬ.**

*n/o.*

Один патруль считается минерами, и выходит в путь, оставляя за собой следы по лесной тропинке. В некоторых местах они устанавливают мины: натягивая нитку на небольшой высоте над тропинкой. Группа преследователей отправляется на 10 мин позже. Если кто-либо из преследователей подрывается на mine, то команда преследователей получает 2 штрафные минуты. Минеры кончают свое продвижение через 15 мин. Если команда преследователей придет к минерам через 10 мин, не имея штрафа, или имея минуты штрафа, но придя быстрее, чем штрафное время, то она выигрывает.

### **3.7. ПРИРОДНЫЙ МАРШРУТ.**

*n/o.*

Проложите маршрут с помощью биологических веществ, например, рисом. Спланируйте его так, чтобы скауты могли увидеть растения, деревья, следы животной жизни и т.д. Задайте им задание, которое можно выполнить на маршруте, например:

- Найдите тихое местечко и послушайте, сколько разных шумов вы слышите.

- Посмотрите на пень, какие растения и животные живут на нем.

### **3.8. МУСОРНАЯ ОХОТА.**



Это игра особенно понравится девочкам. Им нравится бродить вместе и собирать разные интересные вещи. Дается задание - собрать необходимое количество нужных вещей по какому-либо признаку, например: имеющих название на букву "А", связанных с каким-либо числом (например, цифра "5"- можно найти лист с пятью концами, предмет с пятью углами и т.п.), что-нибудь острое, что-нибудь пушистое и мягкое, что-нибудь прекрасное, личное и т.п.

### **3.9. УЗНАЙ ПО ГОЛОСУ.**



Кто-либо из играющих поворачивается спиной к игрокам, а ведущий показывает незаметно скаута, который должен сказать 2 слова. Если водящий правильно назвал говорящего, то ему начисляется очко. После этого ведущий показывает на 2х скаутов, которые вместе произносят заранее обговоренную фразу. Если водящий отгадывает, кто говорил, то получает еще 2 очка и т.д. Выигрывает тот скаут, который сможет набрать большее количество очков до совершения ошибки. Вместо фраз можно использовать другие звуки, например, звуки животных, птиц.

### **3.10. УЗНАТЬ ПО ЗВУКУ.**



На столе стоят 10 по-разному звучащих предметов. Руководитель игры стучит по каждому предмету деревянной, а затем металлической палочкой. Все внимательно прислушиваются, какой предмет издает какие звуки. Затем стол загораживается, руководитель ударяет по каждому предмету деревянной и металлической палочкой. Кто угадывает, поднимает руку.

### **3.11. ПОЛЕТ БОМБАРДИРОВЩИКА.**

*n.*

От линии старта на расстоянии до 20 м рисуется круг диаметром около 1 м. Участник с завязанными глазами должен подойти к этому кругу и произвести точное "бомбометание". В полете он может быть сбит зениткой противника, если собьет кеглю, кружку и т.п.

### **3.12. ЧТО СЛУЧИЛОСЬ.**



Вся коммуна - детективы. Два скаута, спрятавшиеся за занавеской, - грабители. Грабители, невидимые за занавесками, производят различные звуки (открывают банки, шелестят деньгами, открывают конверты, едят ...). Детективы по порядку записывают все, что, по их мнению, делают грабители.

### **3.13. КИМ С ПЕРЕМЕЩЕНИЯМИ.**



На столе в ряд лежат 15 предметов. Игроки смотрят на них 1 мин, после чего отворачиваются, а некоторые предметы перекладываются на другое место. Игроки затем пишут на бумажке, какие предметы были переставлены. Игрок, заметивший больше изменений, побеждает.

### **3.14. ГНЕЗДА И ЯСТРЕБЫ.**

*o.*

Играющие делятся на 2 группы: одна - "птицы", другая - "ястребы". Птицы уходят в лес, прячут там гнезда из травы и яичек - камешков и маскируют их. Через несколько минут ястребы идут искать гнезда, и птицы летают рядом с ними, не более, чем в 5 шагах. Через 10 мин подсчитывается, сколько нашли гнезд, и команды меняются ролями.

### **3.15. УЗНАЙ, КОГО НЕТ.**



Все играющие должны закрыть глаза, в это время ведущий кого-нибудь трогает за плечо. Тот, кого он тронул, бес-шумно уходит. По сигналу ведущего все открывают глаза и смотрят, кого нет. Выигрывает тот, кто первым назовет ушедшего.

### **3.16. ПЕРЕД СТРОЕМ.**



Патруль выстраивается в шеренгу. Инструктор выводит из строя 2х скаутов и просит их запомнить, как одеты скауты. После этого он отправляет их в другое место на некоторое время, в течение которого оставшиеся скауты вносят частичные, небольшие изменения в свою одежду. Возвратившиеся скауты должны определить изменения.

### **3.17. КТО БЫСТРЕЕ СОБЕРЕТ.**



Ведущий раскладывает 5 различных предметов на подоконнике, столе, стульях и пр. Кому-либо из ребят завязывают глаза, и он должен с максимальной быстротой собрать их в том порядке, который укажет ведущий. Для следующего игрока предметы раскладываются по другому. Выигрывает тот, кто быстрее соберет эти предметы.

### **3.18. УЗНАЙ ПО НОСУ.**



В углу комнаты вешают плотную занавеску. На стул садится водящий. Играющие поочередно, чуть раздвигая занавеску, показывают ему руку, ногу, рот, нос, волосы и т.п. Если водящий узнает гостя сразу же, то получает 5

очков, при втором показе - 4 очка, при третьем показе - 3 очка и т.д. Игра повторяется несколько раз, причем водящие меняются.

### **3.19. КОРАБЛИ ГАВАНИ.**



2 девочки представляют “Начальников гавани”, располагающихся на каждой стороне входа в гавань. Им завязывают глаза и сажают их на стульях с малым расстоянием между ними. Остальные девочки представляют корабли, пытающиеся войти в гавань незаметно: они пытаются прокрасться мимо начальников гавани. Если шум будет услышан начальником, то он указывает направление и этот корабль считается потопленным: он остается на месте и составляет дополнительную опасность для остальных кораблей.

### **3.20. УЗНАВАНИЕ МЕСТНОСТИ.**



Покажите мальчикам фотографию или рисунок, или серию фотографий и рисунков их населенного пункта или тех мест, где они бывают. Скауты должны это распознать. Игру можно проводить между патрулями.

### **3.21. НОС СКАУТА.**



Приготовьте несколько одинаковых бумажных мешков и положите туда пахучие предметы: лук, кусочки кожи, апельсиновые корки, специи и т.п. Расположите эти пакеты в ряд и пусть каждый скаут обнюхает их, тратя на каждый не более 5 сек. После этого он должен написать на листке то, что он распознал. Результаты сравниваются.

### **3.22. РАЗВЕДЧИКИ И ДОЗОРНЫЕ.**

*o.*

Один патруль изображает разведчиков с целью составить план незнакомой местности. Другой патруль изображает дозорных, высланных с тем, чтобы следить за движением разведчиков, относительно которых получено известие, что их видели в какой-либо местности. Разведчики должны составить карту данного района, стараясь в то же время скрыться от наблюдения вражеских дозорных. Они не обязаны держаться все вместе, но должны не терять связи с друг другом. Дозорные пытаются разыскать разведчиков, незаметно наблюдая за ними. Разведчики получают баллы за правильно составленные карты. За каждую карту - 20 баллов, а также за то время, когда они не находятся под наблюдением дозорных: 5 баллов - за каждые 5 мин. Дозорные получают баллы за верное донесение о движении

разведчиков: 20 баллов за каждое верное донесение и за то время, в течение которого им удастся держать разведчика под наблюдением: 5 баллов за каждые 5 мин. Но теряют 5 баллов за каждого дозорного, замеченного и названного по имени кем-нибудь из разведчиков. Как разведчики, так и дозорные имеют право незаметно подползать к своим противникам и убивать их, ударив ладонью по спине. Баллы убитого сбрасываются с общего счета патруля. Выигрывает тот патруль, который получит наибольшую сумму баллов. При каждой партии должен находиться третейский судья.

### ***3.23. БЕЗМОЛВНЫЙ ЧАСОВОЙ.***

*п.*

Один из скаутов высылается вперед на 800 или 900 шагов и в этом пункте останавливается, выбирая для себя такой фон заднего плана, который бы делал его малозаметным издали для скаутов, оставшихся позади. Он не должен быть спрятан больше, чем наполовину. Остальные скауты задерживаются в таком месте, откуда они не могут видеть позицию, выбранную часовым. По свистку часовой замирает неподвижно на своем посту, тогда как патруль отправляется вперед, стараясь его отыскать. Выигрывает тот скаут, который заметит его первым. Патрулю не позволяется подходить ближе, чем на 500 шагов.

### ***3.24. ВЫСЛЕЖИВАНИЕ НЕПРИЯТЕЛЯ.***

*о.*

Один патруль выступает вперед и, выбрав подходящий фон заднего плана, занимает позицию на разных расстояниях от 400 до 800 шагов. Одна треть этого патруля ложится на землю, другая треть становится на колени, последняя треть остается стоять. Другой патруль вызывается инструктором к определенному пункту, откуда каждый скаут пытается рассмотреть скаутов патруля, если не всех, то сколько может. Требуется указать то место, где находится каждый замеченный скаут и определить до него расстояние. Затем роли патрулей меняются, и выигрывает тот патруль, который заметил больше игроков другого патруля.

### ***3.24. ОПРЕДЕЛЕНИЕ НАПРАВЛЕНИЯ ПО КАРТЕ.***

*п.*

Вышлите несколько пар скаутов с поручением добраться разными дорогами до известного места, руководствуясь картами, имеющимися у каждой пары. Цель игры заключается в состязании, которая из пар доберется раньше до назначенного места, не будучи замеченной другими в пути.

### ***3.25. ХАРАКТЕРИСТИКИ.***

*п.*





Поставьте мальчиков у дверей клуба и дайте им задание обратить внимание на первых 6 прохожих или же на 6 прохожих по указанию инструктора. После того мальчики должны явиться в клуб и дать письменное подробное описание каждой отмеченной личности. Причем должны сообщить свои мнения относительно характера занятий, общественного положения и т.п. каждого из личности. Следует также указать основание для этих заключений.

### **3.26. ПРОПАВШАЯ ПОЛОВИНА.**

*п.*

Инструктор ломает пополам палку или рвет бумагу. Одна половина дается патрульному, другая прячется по пути следования патруля. Патруль продвигается вперед в развернутом или походном порядке и пытается отыскать недостающую половину. Для того, чтобы сделать игру труднее, по пути кладутся фальшивые предметы, которые своим внешним видом могли бы ввести в заблуждение. За подобные ошибки ставится минус или уменьшаются баллы, полученные скаута-ми за предыдущие состязания.

### **3.27. ЛОВИ ВОРА.**

*п.*

В то время, когда скауты заняты обычной работой в лагере, инструктор потихоньку сообщает каждому, что среди них находится вор и что нужно за ним следить. Одному из скаутов также по секрету он назначает эту роль и поручает ему похитить чью-нибудь важную вещь и бежать в какой-нибудь известный пункт, находящийся в 2х км. По пути своего следования он должен оставлять след (копытце, подкова, конфетти и т.п.). Как только кража открыта, весь патруль начинает преследовать вора, но если вор первым достигнет назначенного пункта, он выигрывает.

### **3.28. ОТЫСКИВАНИЕ НАПЕРСТКА.**

*п.* 

Вышлите патруль из комнаты, возьмите наперсток, монетку, клочок бумаги или другой предмет, вложите его в такое место, где он был бы вполне виден, но малозаметен. Затем позовите патруль, заставьте его отыскать спрятанную вещь. Заметив его, каждый скаут должен сесть в стороне, не сообщая своего открытия другим ни словами, ни поведением. Первые побеждают.

### **3.29. ИСКРЫ.**

*п.*

Эта игра проводится в темноте. Двое скаутов бегут от основной линии и через каждые 5 мин беглецы подают световой сигнал о себе. Через 5 мин за ними бросаются другие скауты, оставив одного часового на основной линии. Беглецы должны попытаться пробраться к основной линии.

### **3.30. РИСУНКИ СЛЕДОВ.**

*п.*

Каждый участник делает рисунок подошвы башмаков одного из своих товарищей по патрулю, затем все эти рисунки собираются. Потом все оставляют свои следы на песке, рисунки перемешиваются и раздаются. Каждый должен найти след, аналогичный рисунку и после этого определить, кому он принадлежит.

### **3.31. ВПЕРЕД!**

*о/д.*

На поле, размером 1 км х 0,5 км, находятся в противоположных сторонах 2 команды. У каждого игрока нашит трехзначный номер. Размеры номеров у команд одинаковые, но цвета разные, номера не совпадают. Задача: команды должны незаметно пробраться на место их противника, но при этом постараться заметить как можно больше номеров из команды противника. На выполнение задачи дается 30 - 40 мин, на месте старта-финиша команд стоят судьи, которые вычеркивают замеченные номера. Номера нужно только запоминать, а не записывать!

### **3.32. ОРИЕНТИРОВАНИЕ ПО ОГНЯМ.**

*п/о.*

На ограниченной территории леса устанавливаются свечи (так, чтобы от одной свечи было видно только следующую свечу), по цепочке которых надо пробежать дистанцию. Играть можно командами и по одиночке.

### **3.33. ОРИЕНТИРОВАНИЕ ПО ЗВУКАМ.**

*п/о.*

На ограниченной территории леса прячутся скауты, которые будут издавать различные звуки, например: лесоруб, повар, дятел, летающая сова, горнист и т.п. Необходимо, чтобы самый громкий инструмент стоял ближе к финишу - старту и служил звуковым маяком. Играющие пробегают мимо различных звуков, подают в темноте руку скаутам, которые издают звуки и получают на руку отметку фломастером о прохождении данного этапа. Играть рекомендуется парами для безопасности.

### **3.34. СЛЕЖКА ПО ДОРОГЕ.**

*п/о.*

Руководитель идет по дороге и иногда что-либо делает, например: читает карту, разворачивает газету, ест бутерброд и т.п. Остальные игроки должны его преследовать так, чтобы их не заметили. Кого заметят, тот выбывает из игры. Победитель тот, кто собрал больше информации и не был замечен.

### **3.35. БЕГ ПО КАРТЕ.**

*п/о.*

На картон четко наносятся различные географические названия. Карточки укрепляются на деревьях в радиусе до 100 м. Игроки находятся в центре - в маленьком круге. Руководитель говорит одно из названий, и игроки бегут к одноименной карточке. Тот, кто прибежал последним, получает минус. Выигрывает скаут, набравший меньше минусов.

### **3.36. ПОИСКИ ПИСЬМА .**

*n/o.*

На ограниченной территории леса прячут пачку писем, примерно в 3х шагах друг от друга. Игроки должны найти эти письма. Тот, кто найдет больше, - побеждает. Письма могут быть отмечены очками в зависимости от степени сложности их поиска.

### **3.37. НАБЛЮДЕНИЯ НА ДОРОГЕ .**

*n/o.*

Перед отправлением в поход руководитель объявляет, какие предметы необходимо заметить. За поиск различных предметов даются разные очки. Например: пуговица - 3 очка, спичка - 1 очко и т.д. Игроки говорят свои наблюдения руководителю, который имеет таблицу, куда записывает очки каждого игрока.

### **3.38. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПУТИ.**

*n/o.*

Участникам дается 10 мин, и за это время они должны пройти расстояние, равное, по их мнению, 1 км. Результаты сравниваются с результатом руководителя.

### **3.39. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ВРЕМЕНИ .**

*n.*

Руководитель раздает всем бумажки, на которых обозначено, через сколько минут каждый из играющих должен подойти к руководителю. После раздачи бумажек начинается отсчет времени, все играющие расходятся так, чтобы никого не встречать, и, не пользуясь часами, должны выйти в назначенное время.

### **3.40. ИССЛЕДОВАНИЕ ПРИРОДЫ .**

*n/o.*

Руководитель отправляет скаутов в разные направления с задачей собрать как можно большее количество разнообразных растений, листьев или минералов и т.п. За каждый вид участник получает очко, за каждое данное им правильное название вида - еще одно очко.

### **3.41. РОЗЕТКА СКАУТОВ .**

*n.*

Начальник отряда расставляет скаутов по направлению 8 точек компаса (на каждое направление по 2 скаута) и поручает им в течение определенного времени обследовать путь перед собой на расстоянии 1 или 2х км. Скауты во время пути должны сделать как можно больше различных наблюдений, расходясь по радиусам. По возвращении каждая пара предоставляет полный отчет, а иногда представляет коллекции собранных растений, камней, насекомых. Выигрывает та пара, которая даст более полный и обстоятельный ответ, вернувшись в точно назначенное время.

### **3.42. ВОЛКИ И ЛИСИЦЫ.**

**о.**

Две равные партии: “Волки” и “Лисицы”. Волки стоят в одну или несколько шеренг на расстоянии не менее чем 6 шагов с закрытыми глазами и стараются запятнать лисиц, которые стремятся проскользнуть через их ряды сзади. Когда все лисы попробуют проскользнуть мимо волков, команды меняются местами и выигрывает та, что больше поймала пленников.

### **3.43. НАЙДИ ПРЕДМЕТ.**

**п.** 

Водящий выходит из комнаты, и в его отсутствие прячется небольшой предмет. Предмет необходимо отыскать. Если водящий находится далеко от предмета игроки хлопают в ладоши тихо, чем он ближе - тем хлопки громче. Как только предмет найден, водит следующий. Хлопки можно заменить пением.

### **3.44. ИГРЫ НА ГЛАЗОМЕР.**

**п.** 

1. Прикинув на глаз, длину, ширину и высоту предмета, оторвать соответствующие полоски бумаги и проверить наложением правильность прикидки.

2. Определить на расстоянии диаметр отверстий разнокалиберных баночек и вырезать для них крышки из бумаги. Проверить соответствие.

3. Определить на глаз количество одинаковых предметов в различных объемах (орехи в банке, спички в коробке, поленья в поленнице, страницы в книге и т. д.).

4. Определить количество миллилитров жидкости в сосудах различной формы и объема.

5. Ограничить на столе место, которое, по мнению играющих, занимает предмет, показанный ведущим.

6. Тренироваться в определении веса предмета.

7. Нарисовать на бумаге контуры фигур, показанных ведущим.

8. Тренироваться в определении расстояний. При поездке в транспорте по сигналу ведущего, контролирующего расстояние по километровым столбам,

отвернуться к противоположному окну и рассчитать заданное расстояние по скорости движения.

### **3.45. НА ОЩУПЬ.**



1. Определить на ощупь предметы в мешке из достаточно толстой ткани, записать их и сравнить результаты.

2. Играющие садятся в круг, им завязывают глаза. За условленный промежуток времени им предлагается ощупать по очереди определенное количество предметов. Каждый записывает свои результаты, затем они сравниваются.

3. Ведущий раскладывает на столе предметы, которые необходимо запомнить за 20-30 секунд. Игроку завязывают глаза и предлагают поменять два предмета местами, запомнив их новое расположение, он должен безошибочно положить руки на названные предметы.

### **3.46. НАРИСУЙ ПО ПАМЯТИ.**



1. Ведущий быстро рисует на доске поочередно несколько фигур. Играющие должны по памяти воспроизвести увиденное на своих листках.

2. У ведущего большой лист бумаги, разлинованной в клетку. У играющих маленькие листки, разлинованные так же. Ведущий зачеркивает ряд клеток или закрашивает их различными цветами. Играющие должны воспроизвести увиденное на своих листках.

### **3.47. ИГРАЮТ ТРОЕ.**



В комнате должна сохраняться полная тишина. Трех игрокам завязывают глаза. Каждый должен поймать одного из партнеров, но от другого убежать. Участники игры прислушиваются к шагам, дыханию друг друга, при необходимости называют игрока по имени, спрашивая: «Где ты?» Игрок должен отвечать: «Я здесь». Первый игрок, поймавший противника, становится победителем.

### **3.48. ЧТО ЗА СПИНОЙ?**



Двое встают спиной друг к другу и, встав на середину комнаты, медленно вращаются вокруг себя, стараясь как можно подробнее запомнить предметы, находящиеся в комнате. Через минуту игроки останавливаются и рассказывают

о предметах, находящихся у них за спиной. Можно задавать друг другу вопросы о деталях обстановки.

### **3.49. ПРИМЕЧАЙ МЕЛОЧИ.**

**О.**

Играющие делятся на две команды и становятся в шеренги по противоположным сторонам площадки. В каждой команде договариваются, какое малозаметное движение они все будут делать, приближаясь к середине площадки. По сигналу команды идут навстречу одна другой, проделывая свое условленное движение. Его необходимо угадать.

### **3.50 МОЛЧАЛИВЫЙ КИМ.**

**П/о** 

Игровое поле разграничено на 16 больших клеток, в каждой клетке находится предмет. Игра проходит в полной тишине. Патруль в течение одной минуты рассматривает игровое поле, запоминая расположение предметов, затем отходит. Часть предметов меняется местами. Задача патруля без единого слова восстановить прежний порядок.

### **3.51. НЕВИДИМЫЙ КИМ.**

**П.** 

У ведущего две пустые сумки. Он достает предметы из одной и перекладывает в другую, по пути предметы демонстрируются: веревка «сматывается», фотоаппарат «щелкает» и т. д. Задача участников - догадаться, что это за предметы и составить список в правильном порядке.

### **3.52. ЛЕТАЮЩИЙ КИМ.**

**П.** 

Ведущий достает из сумки предмет и кидает его ассистенту, который ловит его и кладет в другую сумку. Задача участников разглядеть предметы и записать их в правильном порядке.

### **3.53. ПОТЕРЯННЫЕ ВЕЩИ.**

**О.**

10-15 предметов располагаются вдоль дороги или тропинки так, чтобы они были не очень заметны. Патрули проходят по этой дороге, не останавливаясь и не возвращаясь. Составляется список предметов в правильном порядке.

### **3.54. КИМ НА ПОЛЯНКЕ.**

**П.**

Скаутам предлагается осмотреть ограниченный участок поляны у дерева, отойти в сторону и после произведенных перемен назвать их.

### **3.55. УГАДАЙ !**

**П/О**



Играющие сидят за длинным столом. С другой стороны стола - водящий. Играющие, держа руки под столом, незаметно передают монетку или какой-нибудь мелкий предмет друг другу. По команде водящего все должны немедленно положить руки на стол, ладонями вниз. Водящий должен угадать, у кого находится предмет.

### **3.56. КИМ С ШАРИКАМИ.**

**П.**



1. На поле, разграфленном на 24-36 клеток, расположить 12-18 шариков или кружочков. На запоминание дается минута, после чего шарики убираются. Необходимо восстановить прежнее расположение.
2. Шарики двух-трех цветов укладываются в ряд. Далее - как в предыдущей игре.

### **3.57. САНТИКИ - САНТИКИ - ЛИМПОПО.**

**О.**



Играющие стоят в кругу. Водящий выходит и отворачивается. В кругу выбирается ведущий, который будет задавать какие-то движения, периодически меняя их. После этого играющие начинают хлопать в ладоши и ритмично повторять: «Сантики, сантики, лимпопо». Ведущий незаметно для водящего начинает вводить новые движения, остальные должны эти движения повторять под продолжающуюся присказку. Водящий, встав в центр круга, старается понять, кто задает движения. Когда ему это удастся, он меняется местами с ведущим.

### **3.58. МИГАЛКИ.**

**О.**

Играющие делятся на пары и встают в круг. Второй в паре смотрит строго в затылок первому. Водящий подмигивает кому-то из игроков, стоящих в паре впереди. Тот, кому подмигнули, должен быстро перебежать к водящему и встать у него за спиной. Стоящий вторым должен среагировать и не дать ему убежать. Оставшийся без пары становится водящим.

## **4. ИГРЫ НА СМЕКАЛКУ.**

### **4.1. КОНТАКТ.**

*n/o* 

Водящий загадывает слово и сообщает игрокам первую букву этого слова. Игроки пытаются отгадать это слово, разгадывая его по буквам. Кто-либо из играющих зашифровывает какое-либо слово на данную букву, например: водящий дает букву “д”, игрок загадывает слово “диван”, но говорит так: “Предмет мебели, на котором можно спать”, и начинает считать от 10 до 1, затем говорит: ”контакт!”. Если кто-либо из других игроков догадался о том, что зашифровал первый игрок, он называет после слова “контакт” это слово. Но если водящий до этого назвал какой-либо предмет на эту букву, соответствующий этому шифру, например: “доска гладильная”, то попытка считается неудачной. Если же ведущий не назвал ничего, и игроки после “контакта” назвали зашифрованное слово, то водящий должен назвать вторую букву. Так происходит до тех пор, пока слово не будет полностью разгадано. Тот, кто первый назвал слово, загаданное водящим, становится сам водящим.

#### **4.2. СЛОВЕСНЫЙ ВОЛЕЙБОЛ.**

*n.* 

Мяч кидается через центр круга. При этом игрок называет слово, существительное. Тот, кто ловит мяч, одновременно добавляет подходящий по смыслу глагол. Например: “птица” - летит. Кто говорит бессмыслицу, тот выходит из игры. Игру можно проводить на иностранном языке.

#### **4.3. НА ОДНУ БУКВУ.**

*n.* 

Игроки сидят за столом и каждый желающий может предложить букву, начиная с которой все присутствующие должны по очереди перечислять предметы, начинающиеся на эту букву. Тот, кто долго не может назвать слово, выбывает из игры.

#### **4.4. ЧАСЫ.**

*n.* 

Участники образуют круг, изображая часы. Ведущий стоит в центре. Он обозначает кого-либо, как точку “12” на часах. После этого называет какое-либо время. Например, 3 ч. После этого игрок, который стоит там, где должна быть точка “3” на данных часах, хлопает в ладоши. Участник, стоящий на 12 часах, изображает минутную стрелку и хлопает 2 раза. После этого называется новое время или новое расположение точки “12”.

Игра может происходить и на бумаге индивидуально. Рисуются кружок на бумаге, ведущий обозначает точку “12” и рисует стрелки. Игрок должен точно назвать время.

#### **4.5. ОПАЗДЫВАЮЩЕЕ ЗЕРКАЛО.**

*n.* 



Несколько игроков сидят друг перед другом. Первый игрок делает серию некоторых движений, между которыми обязательна пауза в несколько сек. Второй игрок повторяет первое движение ведущего игрока в то время, когда он делает второе движение, т.е. делает все с опозданием в одно движение. Третий игрок повторяет движения с опозданием в 2 движения, четвертый в 3 и т.д.

Вариант игры. Ведущий просит всех посмотреть серию движений и потом повторить по очереди какое-либо одно движение.

#### **4.6. КТО НАБЛЮДАТЕЛЬНЕЕ?**

*n/o* 

Играющие делятся на 2 команды. У каждого должен быть листок бумаги, карандаш. Игра может происходить в помещении или в лесу, или в городе. В течение 10-15мин ребята записывают возможно большее количество предметов, которые видят перед собой, группируя их по какому-либо признаку, например: по цвету, по составу, по первой букве наименования, по форме и т.п. По сигналу все убирают карандаши, и тот, у кого больше всего предметов в списке, - выигрывает.

#### **4.7. ЧТО ЗДЕСЬ ИЗОБРАЖЕНО?**

*n.* 

Играющим показывается репродукция картины, но не вся сразу, а небольшими частями. Ребята должны сообразить, что на ней изображено, и рассказать об этом. Для игры ведущий нарезает газету вдоль узкими полосками и постепенно открывает одну за одной. Или в газете делается отверстие размером в монету, и играющие через отверстие постепенно видят все части картины.

#### **4.8. ЗАПОМНИТЬ КАРТИНУ.**

*n/o* 

Каждой команде дается одна репродукция, которую она рассматривает в течение 5 мин. После этого репродукция становится видимой лишь для участников других команд, которые задают первой команде каверзные вопросы о содержании картины. За каждый правильный ответ команде начисляется очко. Команда играет до первого промаха. После этого играет следующая команда и т.д. Выигрывает та команда, которая наберет большее количество очков.

#### **4.8. АТОМЫ И МОЛЕКУЛЫ.**

*o/d.*

Все играющие беспорядочно передвигаются по игровой площадке, в этот момент они являются “атомами”. Атомы могут превращаться в молекулы. Если ведущий говорит, например: “Реакция по 3”, то это значит, что 3 игрока- атома сливаются в одну молекулу. Если ведущий говорит, что реакция по 5, то уже 5

атомов сливаются в одну молекулу. После каждой реакции происходит распад, и молекулы снова хаотично движутся. Понятно, что из игры постепенно выбывают те атомы, которые не найдут себе молекулу.

#### **4.9. РАБОЧИЕ.**

*n/o.*

Несколько скаутов изображают рабочих каких-либо профессий, не называя их. Скауты пытаются по очереди отгадать, кто из них кто. Если кто-то угадывает, то данный рабочий пытается убежать, а его пытаются догнать.

#### **4.10. ЧИСЛА.**

*n/o* 

Руководитель на полулистах бумаги пишет большими цифрами разные числа от 1 до 30. Каждый скаут прикалывает к себе на грудь какое-либо число. Отряд выстраивается, руководитель называет какое-либо число, и отряд по сигналу пытается составить это число. Число составляется из сумм чисел, написанных у игроков на груди.

#### **4.11. ЛИТЕРАТУРНЫЕ ГЕРОИ.**

*n/o* 

Выбираются 2 чел., они по очереди выходят из комнаты. В это время присутствующие выбирают ему имя литературного героя. Каждый из водящих знает, кто его соперник, но не знает, кто он сам. Возвратившись в комнату, играющие садятся напротив друг друга и начинают диалог-намек в произвольной форме, например: встречаются Баба-Яга и Плюшкин:

- Ты ремонт-то своего дома давно не делала? - спрашивает Плюшкин.

- А ты халат свой когда стирал последний раз? - спрашивает Баба-яга.

Но нельзя неосторожно выдать информацию, которая позволит быстро догадаться - кто ты.

#### **4.12. ПИСЬМО НА ХОДУ.**

*n.*

Каждый из играющих получает фанерку с листком и карандашом. Руководитель произносит ключевую фразу, которую играющие должны записать, но в то же время продвигаться к финишу. Выигрывает тот, кто первый доставит фразу на финиш, и она будет разборчива.

#### **4.13. РОБОТЫ.**

*n.*

Лидер просит девочек разделиться на группы по 3 чел. 2 члена группы - “роботы”, а третий - “контролер”. Роботы становятся спиной к друг другу, и, когда их запускают, они идут подобно роботам, не сворачивая. Единственный способ их развернуть - это взять робота за подбородок, чтобы он смотрел в другом направлении. Если робот уткнется в ограду или стену, он продолжает

изображать движение, пока контролер не направит его. Задачей контролера является привести роботов лицом к лицу. Эта игра играет 3 раза, с тем чтобы каждый побывал контролером.

#### **4.14. ТАЙНЫЙ ЛОЗУНГ.**

*n.* 

Лозунгом партии в данном случае служит пара слов или короткое предложение. Лозунг сообщается по секрету половине всех скаутов, участвующих в игре, но ни один из них не должен знать, кто именно принадлежит к его партии и сколько в ней человек. После этого все игроки затевают разговор, и члены каждой партии пытаются найти друг друга. Партия, которая не знает лозунга, пытается его отгадать. После 15-20 мин разговора участники по секрету сообщают свои наблюдения руководителю. После этого итоги оглашаются.

#### **4.15. ИГРА - ПРЕДЛОЖЕНИЕ.**

*n/o* 

В начале занятий патруля руководитель записывает некоторые предложения, сказанные ребятами. В конце занятий он их зачитывает, а ребята отгадывают, кто их сказал.

#### **4.16. ПУТЬ КОРАБЛЯ.**

*n.* 


Игроки отмечают на листе бумаги точкой центр - место отправления корабля. Клетки бумаги по вертикали обозначают северное направление. Руководитель объясняет маршрут корабля, постоянно меняя направление движение и расстояние. Игроки, рисуя на бумаге путь корабля, используют обусловленный масштаб, например: в 1 кл. - 1 км. Цель: проверить, пришли ли корабли в одну точку.

#### **4.17. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ВРЕМЕНИ.**

*n.* 

Игроки сидят на своих местах. Им необходимо показать, когда пройдет заранее намеченное время после старта, для чего нужно встать и сразу сесть. Руководитель отмечает, кто и когда встал. Тот, кто окажется наиболее точным, побеждает.

#### **4.18. ГОСПОДИН КЕРХОНЕН ОТПРАВИЛСЯ В ПОХОД.**

*n/o* 

Игроки сидят в кругу. Первый начинает примерно так: “Господин Керхонен отправился в поход и взял с собой рюкзак”. Следующий повторяет

слова предыдущего игрока и добавляет еще один предмет. Ведущий ведет список предметов. Повторяться нельзя, кто добавит уже названный предмет или пропустит что-либо, получает имя: "Осел". Продолжающий после него игрок вставляет в рассказ "Осел 1", или "Осел 2 " и т.д. Например: "Господин Керхонен отправился в поход и взял с собой рюкзак, топор, палатку, осел 1, еду, осел 2, нож и т.д."

#### **4.19. ИЗ КАКОГО ВЕЩЕСТВА.**

*n/o* 

Руководитель называет какое-либо вещество. Игроки за определенное время записывают предметы, сделанные из этого вещества и находящиеся в этой комнате.

#### **4.20. ГОРОД.**

*n.* 


Руководитель коротко описывает какое-либо место города, и игроки пытаются отгадать, что это за место, здание и т.п.

#### **4.21. ТЕЛЕГРАММА.**

*o.* 

Играющие стоят по командам в ряд. Напротив каждой команды в другом конце комнаты находится на стуле ручка и бумага. Руководитель говорит слово, в котором столько букв, сколько в группе игроков. По его сигналу первые бегут и пишут первую букву, затем вторую и т.д. Быстрейшая команда побеждает.

#### **4.22. СЛОВА.**

*n/o* 


Игроки сидят в ряд по командам. От них на расстоянии 5 - 20 м лежат ножницы и газеты. Руководитель кричит слово, в котором столько букв, сколько играющих в команде. После этого играющие бегут по одному к газете, вырезают каждый свою букву и выстраивают их в слово. Команда, составившая слово первой, - выигрывает.

#### **4.23. АЙ ДА Я.**

*o.* 

Играющим желательно сидеть в кругу. По очереди они начинают считать по порядку, но вместо цифр, которые делятся на 3 и кончаются на 3, они говорят : "Ай да я". Кто ошибается, тот выбывает из игры.

#### **4.24. ОК.**

*n/o.* 

Ведущий спрашивает: "Что на -ок можно положить в кузовок?", и играющие по очереди начинают предлагать. Если игрок долго не предлагает или этот предмет не влезет в кузовок, то он выходит из игры.

#### **4.25. ПОЛЕ ЧУДЕС.**

*n.* 

Приготовьте для игры маленькие квадратики, вырезанные из бумаги. Напишите на них ясно буквы в таком количестве: А - 30 штук, Б-10, В-30, Г-10, Д-15, Е-30, Ж-5, З-5, И-30, Й-10, К-20, Л-20, М-15, Н-30, О-35, П-15, Р-25, С-25, У-15, Ф-5, Х-10, Ч-10, Ш-5, Щ-5, Э-5, Ю-5, Я-15, Ы-10, Ь-10. Переверните все буквы лицом вниз и разложите кольцом, оставив в середине пустое место. Каждый играющий по очереди открывает по букве и кладет в середину круга буквой вверх. Из открытых букв играющие пытаются составить слово не менее, чем в 3 буквы. Кому это удастся, тот берет эти буквы (слово) себе. Выигрывает тот, кто первый наберет 10 слов.

#### **4.26. КТО ОНИ ?**

*n/o.*


От каждой команды в центр круга выставляется по 3 участника, на спинах - таблички со словами. За 2мин свободного перемещения необходимо прочитать то, что написано на табличках соперников, не показав при этом свою.

#### **4.27. СООБРАЖАЙ !**

*o.* 

Патрулям дается задание: за несколько мин придумать как можно больше способов применения электрической лампочки (чайников, расчески и т.п.).

#### **4.28. «ПЛЕТЕНЬ».**

*п/о* 

Играющие делятся на две команды. Перед началом игры проводится репетиция: игрокам каждой команды, стоящим в шеренгу, предлагается сплести руки в «плетень». Далее ведущий выстраивает всех в колонну по одному и ведет их за собой, выполняя различные движения, которые играющие должны повторять за ним. По сигналу, звучащему внезапно, команды должны выстроить «плетень». Тот, кто сделает это быстрее, выигрывает.

#### **4.29. ПАДАЮЩАЯ ПАЛКА.**

*п/о* 

Играющие рассчитываются по номерам и встают в круг. Водящий в центре держит вертикально палку. Назвав чей-то номер, он отпускает палку и бежит из круга. Игрок, чей номер назван, должен выбежать и успеть подхватить палку до ее падения.

#### **4.30. НЕ ПОДРАЖАЙ!**

**П.** 

На стол кладутся несколько предметов. Вокруг стола располагаются играющие и ведущий. У каждого в руке неочиненный карандаш. Ведущий называет один из предметов и быстро опускает возле него карандаш, одновременно с ним возле этого предмета должны опустить свои карандаши все играющие. Неожиданно ведущий называет один предмет, а карандаш опускает возле другого, Играющие должны не поддаваться внушению его жеста, а опустить карандаш возле предмета, который он назвал. Ошибившиеся на три хода выбывают из игры. Темп игры все время возрастает, добавляются новые предметы.

#### **4.31. ИГРЫ СО СЛОВАМИ**

**П.** 


1. Играющие садятся в круг и перекидывают друг другу мяч. При этом бросающий называет половину какого-нибудь слова, тот, кто ловит, должен назвать его вторую половину.

2. Зашифровать названия животных, переставив буквы (конотус, дедвьем, кобаса, мосахора),

3. Сочинить рассказ, все слова которого начинаются на одну букву.

4. Сочинить наибольшее количество предложений с тремя заданными словами, не связанными по смыслу.

#### **4.32. ПРЫГАЮЩИЙ ХУДОЖНИК.**

**О.** 

Две команды по заданию рисуют какой-либо предмет на листках бумаги, прикрепленных выше уровня вытянутых рук игроков.

#### **4.33. ДОПОЛНЕНИЕ К «СЛЕПЫМ МЕНЯЛАМ».**

**П.** 

Разменять монету данного достоинства с завязанными глазами.

#### **4.34. ДВИЖЕНИЕ ПО СИГНАЛУ.**

**П/О** 

Перед началом игры ведущий договаривается с играющими о том, что на определенное количество хлопков они будут отвечать условленным движением

(например: один хлопок - руки вверх, два хлопка - подскочить, три хлопка - свернуться в клубочек и. т. д.). Играющие садятся спиной к ведущему или им завязываются глаза. Движения можно менять, темп постепенно ускоряется. Можно играть на выбывание.

#### **4.35. КТО Я ?**

**П.** 


К спинам игроков прикрепляются карточки с именами героев сказок, известных людей, знаменитостей. Задача игрока - выяснить свою личность, задавая другим игрокам вопросы о себе.

#### **4.36. ПАЛОЧКИ.**

**П.** 


На стол выкладываются 24 палочки. Играют двое. Задача - забирая по 1-2-3 палочки по очереди, не оказаться последним.

#### **4.37. КУДА - КУДА.**

**О.** 

Играющие рассчитываются по порядку номеров, затем перемешиваются и встают в круг. В центре - водящий. Он называет два любых номера, которые, предварительно прокричав: «Куда - куда» меняются местами. Задача водящего - занять место одного из перебежчиков. Оставшийся без места водит.

#### **4.38. ВОПРОСЫ.**

**П.** 

Играющие встают в круг. Водящий встает в середине. Он называет какую-нибудь букву, делает паузу и задает игрокам вопросы: :кто? куда? когда? зачем? Играющие должны отвечать словами, начинающимися с этой буквы. Допустивший ошибку, меняется местами с водящим.

## **5. ИГРЫ С ОРИЕНТИРОВАНИЕМ.**

### **5.1. ОРИЕНТИРОВКА.**

*n/o*

Ведущий выбирает место, где есть знакомые ориентиры. Все играющие делятся на 3 команды. Игрок из первой команды завязывает глаза игроку из второй и водит его не спеша в течение 1 мин. То же самое делает игрок из второй команды с противником из третьей, а игрок из третьей команды - с противником из первой. Все 3 пары начинают ходить одновременно, но игроки с завязанными глазами становятся лицом в разные стороны. Ведущий спрашивает каждого, какие здания и предметы находятся перед ним, просит показать рукой место-нахождение ближайших зданий, сделать поворот направо или налево и сказать, что находится в данном направлении.

## **5.2. ЛАБИРИНТ.**

*n/o.*

В спортзале из скамеек, веревок или из подручного материала или в лесу создается лабиринт. Скауты не должны видеть его. Они заводятся судьей внутрь лабиринта с завязанными глазами. Выигрывает тот, кто быстрее выберется из лабиринта. Играть можно и с открытыми глазами.

## **5.3. ОРИЕНТИРОВАНИЕ В КВАДРАТЕ.**

*n/o.*

Руководитель предлагает патрулям или двум скаутам сделать следующее упражнение в лесу: пройти 200 м (или 500) на Север, потом столько же на Запад, потом столько же на Юг и такое же расстояние на Восток и выйти в ту точку, откуда начиналось движение. Если играют неопытные скауты, то с каждой группой должен идти инструктор. Можно делать не квадрат, а треугольник и т.п. Ориентирами могут быть не только стороны света, но и азимуты, где последнее направление должны высчитать сами участники. Выигрывает команда, прошедшая дистанцию за наименьшее время. Для проверки прохождения можно предварительно поставить КП.

## **5.4. ТЕМНОЕ ОРИЕНТИРОВАНИЕ.**

*n.*

Принцип этой игры такой же, как и в 195 игре, но на голову надевается бумажный пакет так, чтобы участники могли видеть только свои ноги и компас в руке. Соревнование индивидуальное, и расстояния в 10 раз уменьшаются. Побеждает тот участник, у которого ошибка при выходе в последнюю точку маршрута будет наименьшей. Эту игру стоит играть перед 195.

## **5.5. СОРЕВНОВАНИЕ ПО ТЕМНОМУ ОРИЕНТИРОВАНИЮ.**

*n.*

На поляне со всех сторон вывешиваются длинные веревки, образуя квадрат или другую фигуру. На каждой веревке на расстоянии 1 м друг от друга висят флажки, на которых обозначены очки, чем ближе к центру, тем больше. Например: 1, 2, 3, 4, 5, 4, 3, 2, 1. Флажок с наибольшими очками считается целью, на которую должен по азимуту выйти играющий с мешком на голове, чтобы были видны только ноги и компас в руках. На этом флажке написан



новый азимут, по которому нужно выйти к новой веревке, стараясь попасть точнее в центр, т.е. к флажку с наибольшими очками, на котором написан следующий азимут и т.д. Выигрывает тот, кто наберет наибольшее количество очков.

### **5.6. НОЧНОЕ ОРИЕНТИРОВАНИЕ.**

*о.*

Участникам эстафеты завязываются глаза, их задача - найти в 10 - 15м стул, обежать вокруг него 3 раза и возвратиться обратно. Скауты каждого патруля могут подсказывать своему игроку, куда двигаться.

### **5.7. ПО ЗВЕЗДАМ.**

*п.*

Выведите скаутский патруль ночью из лагеря и заставьте найти на небе созвездие Ориона и полярную звезду. После этого патруль должен пройти 2 км по направлению к северу, причем впереди идет патрульный, определяющий свой путь по звездам. На обратном пути каждый скаут должен вести свой патруль в течение определенного времени. Лучше всего такой маршрут делать в степи или в открытой местности.

### **5.8. УКАЖИТЕ СЕВЕР.**

*п/о.*

Скауты располагаются в одну линию с большими промежутками друг от друга. По данному сигналу они кидают посохи на землю таким образом, чтобы один конец посоха смотрел на север и при этом не пользуются никакими приборами. После этого все отходят от посохов на три шага и инструктор проверяет направление по компасу.

### **5.9. СТОРОНЫ СВЕТА .**

*п.* 

Каждому игроку раздается бумага, на которой названа какая-либо сторона света и на одной написано :“Полюс”. Игрок с этой карточкой объявляет: ”Я - Полюс”, и все остальные располагаются вокруг него, так как располагаются стороны света. Можно усложнить игру: вместо сторон света указывать азимут. Соревнования могут быть групповые и индивидуальные.

### **5.10. БЫСТРЫЙ КОМПАС .**

*п/о.* 

Во время движения патруля, или на линейке, или на сборе, руководитель дает команду: ”Стрелку компаса на Север (юг, запад, восток, азимут 120 и т.п.)” После чего каждый скаут берет какой-либо предмет (посох, шапку ...) и кидает его рядом с собой в указанном направлении. Руководитель считает до 3х и идет проверять , кто точнее.

### **5.11. ОРИЕНТИРОВАНИЕ ПО СЛУХУ.**

*п/о.*

Играющие встают в одну шеренгу или полукругом, закрывают глаза. После сигнала (один свисток) все начинают движение к ведущему. По второму сигналу (два свистка) все останавливаются. Ведущий переходит в новое место и опять дает сигнал, все двигаются в новом направлении. Так повторяется 3-4 раза. В заключении игры подается длинный свисток. После чего все останавливаются и открывают глаза. Выигрывает тот, кто ближе всех подошел к водящему.

### **5.12. ЭСТАФЕТА «АЗИМУТ».**

*О.*

Каждому патрулю выдается карта, компас и карточки по количеству участников, где указаны две точки (населенные пункты, значимые точки рельефа). Скауты вычисляют заданный азимут и передают эстафету следующему. Выигрывает патруль, набравший наибольшее количество очков (ошибка до 10 градусов - 5 очков, до 5 градусов - 10 очков, отсутствие ошибки - 15 очков).

### **5.13. ОРИЕНТИРОВАНИЕ В ЗАЛЕ.**

*П.*

Участник игры надевает на голову колпачок, закрывающий поле зрения таким образом, чтобы был виден лишь пол и компас. Задается азимут на определенные точки, расстояние до них. Пройдя по треугольнику (четыреугольнику), необходимо вернуться в исходную точку.

### **5.14. ВЕРНИСЬ К СТАРТУ.**

*П*

Скауту надевается на голову колпачок, закрывающий поле зрения. Затем его отводят на расстояние 100 шагов и закручивают вокруг себя. Задача скаута вернуться к месту старта по азимуту.

### **5.15. ОРИЕНТИРОВАНИЕ В ПАРАХ.**

*П/О*

Из точки старта расходится пара скаутов и ставит друг для друга контрольные пункты (роль КП может играть пакет из-под молока с номером, ставится он не выше колена, расстояние от точки старта не более 200 м, можно оговаривать особенности рельефа). Поставив КП, скауты возвращаются, обмениваются азимутами и отправляются на поиски КП друг друга. Найденные пакеты они приносят к месту старта, обмениваются ими и вновь устанавливают уже в других направлениях. Так повторяется несколько раз.

### **5.16. ЛАБИРИНТ.**

*П/О*



Игру можно проводить как соревнование патрулей. На местности или в спортивном зале выстраивается полоса препятствий изображающая лабиринт (можно использовать гимнастические скамейки, турники, шведские стенки и т. п.) Патрули не должны видеть препятствия заранее. Всем членам патруля, за исключением патрульного, завязываются глаза. Взявшись за руки, патруль должен преодолеть препятствия за минимальное время..

## **6. ИГРЫ С ВЕРЕВКАМИ.**

### **6.1. ЗАВЯЗЫВАНИЕ ПРИ ПЕРЕТЯГИВАНИИ.**

*о.*

Патрули становятся по обе стороны линии. По сигналу они начинают перетягивать веревку через черту, которая проходит за каждым патрулем на одинаковом удалении. Выигрывает тот патруль, который сможет из перетянутой через черту веревки завязать узел булинь.

### **6.2. БУЛИНЬ.**

*о.* 

На земле отмечены две линии, обозначающие берега реки. На одной стороне стоит патрульный с тросом, на другой стороне- патруль. Патрульный кидает своему скауту веревку, которой тот обвязывается, используя узел булинь. Затем патрульный перетаскивает его на свой берег (если игра происходит на снегу, то можно запретить использовать ноги, т.е. как бы вплавать). Если узел сделан неправильно, то перетаскиваемый “тонет”.

### **6.3. С ЗАКРЫТЫМИ ГЛАЗАМИ.**

*n/o* 

Патруль выстраивается с завязанными глазами, каждый держит в руках веревку. По команде все начинают вязать какой-либо узел или начинают связывать веревки парами, или, используя только одну руку, пытаются связать все веревки с помощью прямого узла.

### **6.4. ШАГ ВПЕРЕД.**

*n.* 

Скауты выстраиваются с веревками в руках. Руководитель называет узел, тот, кто его завязывает, делает шаг вперед. Побеждает тот, кто сделает больше шагов.

Вариант. Каждый делает те узлы, которые знает, и показывает их судье. После чего делает шаг вперед или до следующей отмеченной линии.

### **6.5. УЗЛЫ НАОЩУПЬ.**

*n.* 

Скауты патруля выстраиваются с закрытыми глазами. Патрульный дает каждому попробовать на ощупь несколько завязанных узлов в определенном порядке и за ограниченное время (20 сек.). После этого скауты называют или пишут о том, какие узлы они ощупывали.

### **6.6. УЗЕЛ И МОРЗЯНКА.**

*n.* 

Игроки становятся в ряд, перед каждым лежит веревка. Руководитель насвистывает на свистке название узла с помощью азбуки Морзе. Игроки берут веревки и делают этот узел. Кто сделает правильно - получает очко, тот, кто сделает быстрее, - дополнительное очко.


Вариант игры: вместо азбуки Морзе, можно использовать флаговый семафор.

### **6.7. КИМ - УЗЕЛ.**

*n.* 

На стол кладется веревка, на которой завязано несколько узлов и карточки с названием разных узлов. Игроки смотрят на них около минуты. Затем они пишут название узлов, которые были на веревке, и вяжут их в правильном порядке.

### **6.8. ОХОТА НА ДИКОГО СЛОНА.**

*n/o* 

Перед командами игроков на расстоянии 5 - 10 м стоят стулья. По сигналу руководителя первые скауты бегут к стульям и привязывают веревку заданным узлом, вторые участники привязывают к этой веревке новую и т.д. Побеждает та команда, которая быстрее свяжет канат и вытащит стул к себе.

### **6.9. БЫСТРЫЕ ВЕРЕВКИ**

*П/О*

К дереву привязаны веревки по количеству участников. Вокруг дерева вбито столько же кольшков. По команде скауты должны как можно быстрее завязать веревки вокруг кольшков ( как при установке палатки ). Патруль, выполнивший задание, издает свой клич. Выигрывает патруль, правильно и быстро выполнивший задание.

### **6.10. УЗЛОВОЙ МАРШРУТ.**

*П/О* 

Несколько веревок связываются разными узлами и привязываются к дереву разными узлами. Патрулю дается на осмотр 1 мин. После осмотра патруль должен составить список всех узлов в правильном порядке. Выигрывает лучший список. Дополнительный вопрос: сколько веревок использовано?

### **6.10. ЭСТАФЕТА С ВЕРЕВКОЙ.**

**О.**



Каждому патрулю выдается веревка. Первый скаут завязывает веревку заранее условленным узлом и, накинув ее на себя, пропускает до земли, затем развязывает веревку и передает следующему. Выигрывает патруль, быстрее выполнивший задание.

### **6.11. ЭСТАФЕТА «БУЛИНЬ - ШКОТ».**

**О.**



Скауты в патрулях стоят попарно лицом друг к другу, у каждого - веревка достаточной длины. По команде скауты завязывают вокруг себя веревку беседочным узлом, а затем соединяют свою веревку с веревкой партнера шкотовым узлом. Крепость сцепления проверяется полным весом тела. Выигрывает патруль, быстрее завязавший и проверивший узлы.

### **6.12. ЭСТАФЕТА «ЦЕПОЧКИ».**

**О.**

Каждому патрулю нужна веревка длиной 4-5 м. Первый скаут обвязывает свою правую голень узлом «булинь» и передает длинный конец веревки соседу, тот обвязывает свою голень узлом «выбленка» (далее все обвязываются «выбленкой»). Когда весь патруль закреплен в одну цепочку, он бежит до условленного места.

### **6.13. ЭСТАФЕТА «ЗМЕЙКА».**

**О.**



На каждый патруль выдается по 5-8 палок и соответствующее количество веревок. По команде все палки связываются между собой, затем патруль встает в колонну и передает связанную «змейку» над головой от первого к последнему, после чего возвращает обратно между расставленными ногами (количество кругов можно увеличить).

### **6.14. «ПОЛЫНЬЯ».**

**П/О**

Задача патруля - спасти «тонущего в полынье». Патруль, стоящий в колонну в 10-12, метрах от полыньи, бросает спасаемому веревку которую тот должен поймать, после чего патруль начинает выбирать веревку. Игру можно провести как эстафету. Вместо одной веревки можно использовать несколько,

которые патруль после стартового сигнала должен правильно связать условленными узлами.

### **6.15. БОЙ ГЛАДИАТОРОВ.**



Состязаются двое. У одного из игроков - незатягивающаяся петля из стропы или кушака. Необходимо накинуть петлю на руку, ногу, голову или туловище соперника и удержать ее в течение 30 сек. Обороняющийся может увертываться, бороться. В том случае, если ему удастся уложить нападающего на лопатки, побеждает он.

## **7. ИГРЫ РАЗВЕДЧИКОВ.**

### **7.1. ЗАЛОЖНИКИ.**

**о.**

2 игрока оказываются заложниками у лесных террористов, которые связывают их, но применяя не более 3х развязываемых узлов, и прячут их в разных местах в лесу привязанными к дереву в 3х мин быстрой ходьбы друг от друга. Террористы все время курсируют между точками, где находятся пленники единой группой. Спецгруппа, освобождающая заложников, равная группе террористов по количеству игроков, имеет задачу освободить заложников, но не может разделяться более чем на 2 группы. Если террорист коснется двумя руками до игрока спецгруппы, то он попадает в заложники. Если в течение назначенного времени удастся освободить заложников, то террористы проигрывают. Если же заложников не освободили или их стало еще больше, то спецгруппа проиграла.

### **7.2. ТЯЖЕЛАЯ ВОДА.**

**о/д.**

Игра происходит на побережье озера или безопасной реки протяженностью до 100 м. Берег должен быть лесистым, а лучше ступенчато покатым. Игру лучше проводить в ночных условиях. Два ловких скаута осуществляют охрану реки, используя фонарики. Другие скауты являются контрабандистами и должны пробраться через границу (около 50 м от берега) и, набрав в кружку воды, возвратиться обратно. Если он принесет больше половины кружки воды, то судья записывает ему 5 очков (долларов, марок и т.п.). Если на охраняемой территории он будет замечен охраной, то после команды: "Стой! Кто идет?" он может остановиться и сдаться в плен. После этого захваченная тяжелая вода у него отнимается, и он выдворяется за пределы охраняемой территории, о чем он честно заявляет судье. Это обходится ему штрафом в 3 очка. Если контрабандист надумал убежать и был пойман, то это обходится ему штрафом в 10 очков. Чтобы контрабандисты не хулиганили в приграничной территории на своей стороне, можно организовать

погранзаставу, которая будет вылавливать особо крикливых и штрафовать их. Играть может и большее количество, тогда длина границы увеличивается.

### ***7.3. ДВА ПЛЕМЕНИ.***

*о.*

Одно племя разводит костер, вокруг которого проводится линия на расстоянии от 30 до 50 м, которая является границей охраны стойбища племени. Нападающее племя пытается проникнуть за охраняемую территорию к стойбищу. Племя защитников пытается запятнать нападающих, но это можно делать только на территории за границей. Игра начинается после того, как нападающее племя уйдет одно на некоторое время в лес для тактической подготовки атаки, во время которой оно будет применять всякие хитрости. Охранники выставляют засады за территорией стойбища, но, впрочем, могут действовать и в отдалении от стойбища. Игра начинается по сигналу и идет определенное время от 20 мин до 30 мин, после чего роли команд меняются. Выигрывает то племя, у которой большее число игроков пробралось в стойбище противника.

### ***7.4. ПО СВЕТЯЩЕЙСЯ ТРОПЕ.***

*о.*

Руководитель игры устанавливает днем маленькие зеркальца или велосипедные отражатели так, чтобы они находились в поле встречного отражения. С наступлением темноты играющие поочередно стартуют, лучом фонарика высвечивают себе “светящуюся тропу” и бегут по ней.

### ***7.5. НОЧНАЯ ОХОТА НА ЗАЙЦЕВ.***

*о.*

Руководитель игры выделяет игроков-зайцев, которым прикрепляются отражатели на спине и на груди и выдается свисток. Зайцы отправляются в лес и через каждую минуту свистят. Остальные охотники с фонариками ловят зайцев.

### ***7.6. НОЧНОЙ ПОИСК.***

*о.*

Днем руководитель игры прокладывает азимутную дистанцию по замкнутому маршруту. Контрольные точки отмечаются бумажными фонариками со свечками. На старте участникам дается информация об азимуте и расстоянии до первого фонарика, следующую информацию они находят на фонарике.

### ***7.7. ПОИСК КАПИТАНА ПО ЗАПИСКЕ.***

*о*

На старте игры судья завязывает капитанам глаза и отводит их на расстояние до 0,5 км. Маршрут должен быть только с поворотами на 90 градусов. После прибытия на место повязки с капитанов снимаются, и они по

памяти восстанавливают пройденный маршрут. Можно использовать ориентировку по солнцу. Письма передаются командам, те стартуют через каждые 10 мин и ищут своих капитанов. Выигрывает та, которая быстрее найдет.

### **7.8. СНЯТЬ ЧАСОВОГО.**

*п/о.*

Ночью, вокруг костра или лампы, обозначается зона диаметром до 5 м, которую охраняет часовой. Остальные игроки должны за определенное время подобраться к часовому как можно ближе и самый лучший результат - это снятие часового, когда игрок неожиданно похлопает часового по спине. У часового есть свисток и если он замечает противника, то свистит, все замирают и часовой указывает третейскому судье, где он заметил игрока, но сам не покидает зоны. Тот, кого заметили, отходит на исходную позицию и может начинать свой путь снова. После двойного свистка игра продолжается.

### **7.9. ПОБЕГ МЕЖДУ ЗАСАДАМИ.**

*п.*

Одному скауту поручается набросать план какого-либо помещения, например, почтовой конторы, магазина и т.п. Этот план он должен набросать на основе собственных наблюдений и доставить его инструктору. Остальные скауты располагаются так, чтобы наблюдая за всеми дорогами, ведущими к указанному помещению, помешать ему всевозможными способами исполнить возложенное поручение. При этом ему не разрешается подходить к почте или магазину ближе, чем на 30 шагов. Скауту, на которого возложено поручение, разрешается прибегать к каким угодно переодеваниям и способам передвижения.

### **7.10. ПРЕСЛЕДОВАНИЕ ПРЕСЛЕДОВАТЕЛЕЙ.**

*о.*

По какой-нибудь дороге с севера высылаются 2 скаута, перед ним лежит опасная зона, границы которой отмечены заранее и которую нужно пересечь, не попав в плен. Они обязаны идти по указанной дороге и имеют право сворачивать с нее лишь в том случае, если за ним бегут преследователи. С юга высылаются для их поимки патруль, причем вожаку этого пат-руля указывается та дорога, по которой преследуемые скауты попытаются выбраться из опасной зоны. 10 мин спустя после ухода первого патруля высылаются вдогонку другой патруль, но то обстоятельство должно оставаться совершенно неизвестным для первого патруля. Второй патруль должен разыскать место засады первого патруля и в свою очередь атаковать его врасплох.

### **7.11. УБЕЖАВШИЙ ПЛЕННИК.**

*п*

Вперед высылаются скаут, изображающий убежавшего пленника. Его руки слабо связаны тонкой веревкой. Через 15 мин за ним в погоню высылаются



патруль. Пленник не только должен скрыться от преследователей, но и также должен попытаться освободиться от своих пут, перетерев их об острый камень или что-нибудь подобное. Обрывки перетертой веревки должны быть принесены руководителю как доказательство того, что пленник освобожден дозволенным способом. Освободившись от пут, беглец должен попытаться вернуться к тому месту, откуда он начал свой бег, стараясь по-прежнему оставаться незамеченным своими преследователями.

### **7.12. КОНЦЕНТРАЦИОННЫЙ МАРШ.**

*о.*

Отмечаются три точки А, В, С, находящиеся на расстоянии 2х или 3х верст от точки D. Приблизительно в одно и то же время от пунктов А, В, С отправляются патрули с задачей прибыть в пункт D. Четвертый, очень сильный, патруль на велосипедах выезжает от пункта D и пытается разбить патрули по одиночке, прежде чем они успеют соединиться. Если двум патрулям удастся прибыть в пункт назначения, то велосипедисты проигрывают.

### **7.13. ВРАЖДЕБНЫЕ ПЛЕМЕНА.**

*о.*

В выбранном для игры районе один патруль располагается лагерем. Если игра проходит ночью, в глубоких сумерках, то зажигаются лагерные костры. Ставятся двое часовых, которые ходят вокруг лагеря на расстоянии 50 шагов днем и 25 ночью. После этого выступает второй патруль в поисках лагеря. Каждый скаут второго патруля будет считаться убитым, если его заметит охрана лагеря, прежде чем ему удастся пробраться в охраняемую зону. С другой стороны, если какому-нибудь скауту второго патруля удастся пробраться в эту зону, то два скаута патруля считаются убитыми. Для игры дается определенное время, и та партия, в которой в течение этого времени окажется меньше убитых скаутов, выигрывает.

### **7.14. НЕПРИЯТЕЛЬСКИЙ КОСТЕР.**

*о.*

Эту игру лучше всего провести в темноте. 2 патруля располагаются лагерем на расстоянии 200 - 500 шагов друг от друга и раскладывают костры, но не зажигают их. Половина каждого патруля охраняет костер, тогда как другая половина пытается незаметно подкрасться к неприятельскому костру и зажечь его. В распоряжении каждого скаута имеется не более 2х спичек. Скауты, оберегающие костер, должны находиться от него не ближе 50 шагов. Если кому-то из скаутов удастся незаметно проползти до неприятельского костра, тогда уже никто не имеет право помешать ему зажечь этот костер. Выигрывает тот патруль, которому удастся зажечь неприятельский костер.

### **7.15. СПРЯТАННЫЙ ПАКЕТ.**

*п.*

Патруль растягивается длинной цепью по лугу, причем предварительно инструктор указывает скаутам два каких-нибудь пункта, хорошо заметные для всех (кусты, большие камни и т.п.). По данному сигналу мальчики ползут к противоположной стороне поля, причем инструктор отмечает баллами их умение маскироваться. Еще до начала игры, незаметно для мальчиков, инструктор кладет на снегу незапечатанный пакет, в котором содержится листок с названием одного из пунктов, указанных ранее скаутам. Тот скаут, который найдет на лугу пакет, должен его взять незаметно для других, распечатать, прочесть название данного пункта и постараться добраться до пункта прежде, чем кто-либо из его товарищей, обратив внимание на его действия, попытается его поймать. Если нашедшему пакет удастся добраться до указанного пункта не будучи никем опознанным, то он считается выигравшим.

### **7.16. ПАУКИ И МУХИ.**

*о.*

Для этой игры требуется пространство приблизительно в 1 кв. км, изображающее собой паутину. Причем, если игра проходит в городе, то для этой цели назначается часть города или несколько кварталов. Определяется час, когда игра должна закончиться. Одна партия, изображающая пауков, прячется где-нибудь в паутине. Другая партия, изображающая мух, отправляется отыскивать паука четверть часа спустя. Мухи могут расходиться как хотят, но должны сообщать своему патруль-ному все, что бы они ни заметили. Вместе с каждой партией идет третейский судья. Если в течение обозначенного времени, например, в течение 2х ч, мухи не найдут пауков, то последние выигрывают. Пауки записывают имена (цифры) всех мух, которые им удалось заметить. Точно также и мухи записывают имена всех замеченных пауков, а также место, где они прятались. Партии должны носить различные цвета или раз-личную одежду. За каждое верное сообщение судья ставит один балл. Выигрывает та сторона, сумма баллов которой окажется больше.

### **7.17. БУНТ ДИКИХ ПЛЕМЕН.**

*о/д.*

Один патруль изображает из себя гарнизон, расположенный на только что завоеванной территории, где еще много осталось непокорных племен, их изображают патрули в половинном составе. Среди этих непокорных племен вспыхивает восстание, и они пытаются соединиться друг с другом. Эти непокорные племена располагаются на окраинах территории игры. В пределах этой территории они должны соединиться, причем ни одно непокорное племя не должно знать о том, где расположены другие племена. Гарнизон со своей стороны пытается выследить непокорные племена, истребить их по одиночке и помешать соединению. Если же племенам удастся соединиться в таком количестве, что они окажутся сильнее гарнизона, то они могут окружить гарнизон и взять его в плен, если они те не успеют вовремя спастись бегством из неприятельской стороны.

### **7.18. РОЗЫСКИ СЛЕДА.**

*п.*

Один скаут патруля играет роль беглеца и на своем пути через каждые 3м бросает по цепочке конфетти. Остальные скауты начинают преследование на 5мин позже. Через каждые 200 м беглец перестает бросать конфетти в промежутке 100 м . Преследование продолжается на протяжении 2х км. Если беглец достигает конечного пункта на 20мин раньше преследователей, он выигрывает.

### **7.19. ПРЯТКИ.**

*о.*

Для этой игры требуется пространство пересеченной местности длиной около 1км и шириной около 200 м. Скауты одного патруля прячутся на этом пространстве отдельно друг от друга. Второй патруль медленно проходит рассыпанным строем, исследуя местность, стараясь найти спрятавшихся, затем патрули меняются ролями и выигрывает тот патруль, которому удастся разыскать большее число противников.

### **7.20. ОПАСНАЯ ЗОНА.**

*о.*

Разведчик проникает в обозначенную зону с указанной стороны, отмечая место своего вступления каким-либо скаутским знаком. Зону охраняет 6 или 8 скаутов, разделенные на караулы по 2 чел. в каждом. Разведчик должен выбраться из зоны по возможности в том месте, которое лежит напротив того места, где он проник в опасную зону.

### **7.21. РАЗБОЙНИКИ.**

*о.*

Патруль, состоящий из 4х ловких скаутов, под начальством патрульного проникает в местность, в которой происходит игра, которая должна охватывать пространство в 1 кв. км. В этой местности втыкается в разных местах 3 или 4 флага, изображающих деревни. Если разбойники найдут деревню и пробудут в ней 10 мин, она считается разрушенной. На 15 мин позднее разбойников высылаются несколько новых партий по 3 скаута в каждой, с поручением разыскать разбойников, окружить их соединенными силами и взять их в плен, если возможно. Разбойники могут устраивать засады для того, чтобы захватить более слабые партии преследователей. Ни одна деревня не может быть разрушена, если в ней находятся 2 скаута из преследователей. Разбойники выигрывают, если они смогли разрушить половину деревень.

### **7.22. КОНТРАБАНДИСТЫ.**


*о.*

Для этой игры назначается граница длиной около 200 м. Границей лучше всего может служить дорога, лучше всего тропинка или полоса песку, на которой следы ясно отпечатываются. За этой границей в полукилометре находится город, куда хотят пробраться контрабандисты. Городом может быть место, обозначенное деревьями, каким-либо строением или флагами. Одна партия скаутов охраняет границу, разместив часовых и оставив резерв на половине расстояния между городом и деревней. Враждебная партия контрабандистов собирается по другую сторону границы на расстоянии полукилометра. Все скауты этой партии должны перебраться через границу каким угодно способом: по одиночке, в рассыпную или все вместе и добраться до города, но только один из них несет контра-банду, на ногах у него железные копытца, оставляющие своеобразный след. Часовые, расхаживающие по участку, ждут, когда появится след контрабандиста. Как только один из часовых замечает его, он дает сигнал резерву и сам по следу бросается в погоню. Резерв прибывает на помощь, и все вместе пытаются поймать контрабандиста, пока он не достиг города. Если ему удастся перебраться через черту города, он выигрывает.

#### ***Вариант той же игры:***

Цепь пограничной стражи располагается вокруг города, находясь от него на расстоянии 60 шагов. Контрабандисты имеют право пробраться в город с любой стороны и вступать в схватку со сторожами, причем сторожа считаются сильнее контрабандистов, но два контрабандиста убивают одного сторожа. Чтобы убить противника, достаточно дотронуться до него ладонью. Главный контрабандист, которого следует задержать, несет с собой какую-либо контрабанду (мешок, футбольный мяч и т.п.), но следов не оставляет. Сторожа могут передвигаться свободно и устраивать засады, но на территории города ляпать контрабандистов нельзя, можно только проходить на другую сторону.

### **7.23. РАЗГРАБЛЕННЫЙ БАНК.**

*n/o* 

Разбойничья банда ограбила банк и похитила мешок с золотом, унеся его с собой в неизвестном направлении. Свидетелей происшествия не имеется. Случайно один скаут нашел клочок бумаги, где написан ряд бессмысленных предложений или какой-нибудь бессмысленный рассказ. В действительности, в этом рассказе дается ряд замаскированных указаний, в каком направлении нужно искать похищенный мешок с золотом. Каждый патруль получает от руководителя копию этого послания и с промежутками в десять минут отправляется на поиски. Первоначальное расстояние, которое надо пройти патрулям, не должно быть более 3-4х км. В дальнейшем расстояние увеличивается, и рассказ становится все более зашифрованным.

### **7.24. ПАТРУЛЬ РАЗВЕДЧИКОВ.**

*o/d*

Один патруль высылается вперед с приказанием пробить 2 ч в неизвестной местности, границы которой заранее определяются. Патруль не должен ни разъединяться, за исключением, когда на него ведется атака, ни оставаться на одной и той же позиции. Несколько других патрулей вступают в ту же местность с разных сторон, пытаются соединиться друг с другом и окружить патруль разведчиков. Последние не могут атаковать патрули в полном составе, они могут подстеречь и убивать лишь отдельных скаутов и гонцов с донесениями.

### **7.25. АТАКА.**

*о/д*

Игра происходит в ограниченной пересеченной местности шириной до 500 м, длиной до 1 км. В разных концах находятся две равные команды, задача которых - проникнуть на место расположения противоположной команды за определенное время. Главная задача, чтобы тебя не заметили, а ты заметил. Тот, кто заметил противника, должен тихо вызвать его и поприветствовать его с окончанием для него игры. Выигрывает команда, в которой пришло к финишу большее количество игроков.

### **7.26. ТРЕВОГА.**

*о/д*

Самое удобное для тревоги - ночь, когда патруль находится в лагере. Как только руководитель дает сигнал тревоги, все огни моментально гасятся, поспешно надевается походное снаряжение, и каждый скаут бежит к заранее назначенному для него месту. Тот, кто явится последним, назначается дежурить на следующий день.

### **7.27. ПОРЧА НЕПРИЯТЕЛЬСКОГО ТЕЛЕГРАФА.**

*о.*

Тонкая веревка протягивается на расстоянии 300 м между пунктами А и Б. Веревка по возможности должна быть замаскирована, например, проведена вдоль по канаве и т.п. Один патруль сторожит телеграфную линию, имея в резерве 4 или 5 скаутов, находящихся на расстоянии 200 м позади от центра линии. Другой патруль выступает с противоположной стороны с приказанием перерезать неприятельскую линию, причем получают самые общие указания о ее месторасположении. Скауты рассыпаются, пытаются найти веревку, и в случае удачи они, как доказательство, берут с собой кусок веревки. Сторожевой патруль пытается при содействии резерва захватить наступающих. Атакующая партия должна быть вдвое многочисленнее защищающих.

### **7.28. ОСВОБОЖДЕНИЕ ПЛЕННИКА.**

*о.*

Один из скаутов играет роль пленника, причем его связывают по рукам и по ногам простым узлом. Другой патруль изображает его сторожей и

располагается в засаде кругом, не ближе чем 100 шагов к пленнику. Первый патруль пытается проникнуть через линию неприятельских постов и освободить пленника.

Эта игра возможна и в “двое ворот”, когда каждая команда имеет пленника и пытается освободить своего скаута, но, переходя через границу противника, они могут быть убиты.

### **7.29. ЛАЗУТЧИКИ.**

*п/о.*

Индейцы сидят у костра и обсуждают что-либо, напри-мер, план нападения на бледнолицых. Бледнолицые пытаются как можно ближе подкрасться к костру и подслушать беседу. Если его заметят, то он считается убитым. Выигрывает тот скаут, который принесет наиболее полный отчет о плане краснокожих.

### **7.30. ВСТРЕЧА СКАУТОВ.**

*о.*

2 патруля двигаются по дороге навстречу друг другу. Тот патруль, который первым заметит другого и его вожак подаст сигнал свистком об этом, - выигрывает. Можно применять всякие хитрости: влезать на деревья, двигаться рассыпанным строем, но переодеваться и далеко удаляться от вожака нельзя.

### **7.31. КЛАНЫ.**

*о.*

В этой игре участвуют 2 патруля, один из которых сильнее. Скаутов более сильного патруля отправляют за пределы территории игры по одному, причем они не должны знать, где их товарищи. В назначенное время они должны проникнуть на территорию и попытаться найти друг друга. Скауты более слабого патруля находятся вместе и пытаются выловить противников. Если в течение часа скауты более сильного патруля, объединившись, не найдут убежище противников, или скаутов этого патруля останется мало, то они проиграли.

### **7.32. НАПАДЕНИЕ НА БЛОКГАУЗ.**

*о.*

Воткните в землю 5 флажков на равном расстоянии на протяжении до 1 км. Каждый флаг изображает блокгауз и охраняется одним часовым. Нападающая партия продвигается с одной стороны, тогда как колонна защитников более сильного состава движется непрерывно вдоль линии блокгаузов, чтобы в любой момент двинуться на защиту к угрожаемому пункту. Если сама партия сумеет незаметно подобраться к блокгаузу на

расстояние 25 шагов, то он считается взятым и часовой присоединяется к нападающим. Защищающая партия должна быть сильнее в 1,5 раза.

### **7.33. ТАЙНОЕ ИЗВЕСТИЕ.**

*н/о.*

В центре игры находится ярко выделенная точка, в которой находится руководитель. Руководитель отсылает 4-5 участников за 400-500 м от центра, у одного из них находится тайный пакет, о котором никто не знает. Все остальные играющие - патрульные. Они охраняют местность на расстоянии не ближе, чем 30 м от руководителя. По сигналу руководителя начинается продвижение группы к центру. Патрульные находятся в засаде и не шевелятся, пока противник не будет от них на расстоянии 20 м. Игра кончается, когда пакет окажется у патрульных или у руководителя.

### **7.34. ЗАХВАТ ФЛАГА.**

*о/д.*

С двух сторон от границы (дорога, тропинка) на расстоянии 100-200 м устанавливается флаг или вымпел на шесте высотой 2 м. У каждого играющего есть повязка. Если ты находишься на своей территории, то твою повязку срывать нельзя. Часть команды остается охранять флаг, границу, а часть идет на территорию противника. Побеждает та команда, которая захватит флаг противника или больше повязок.

### **7.35. РОЗЫСКИ РУКОВОДИТЕЛЕЙ.**

*о.*

Неожиданно из лагеря исчезают руководители. Начинаются их поиски. Кто-то из скаутов находит схему или кроки, или огрызок карты, где есть только несколько деталей, на которой обозначено место сбора руководителей. Все патрули собираются вместе, перерисовывают карту и одновременно отправляются на поиски. Кто первый обнаружит место сбора руководителей, тот выиграл.

### **7.36. ПАРТИЗАНЫ.**

*о/д.*

От места отправления на расстоянии до 1 км есть цель, которая всем знакома. Руководитель заранее отправляет партизан, и через определенное время другая группа отправляется к назначенному месту. Партизаны пытаются препятствовать этому, захватывая повязки у противника, устанавливая минные поля (зона, огражденная табличками "мины", расположенными на расстоянии 2 м друг от друга). Группа также может срывать повязки у партизан и стремится попасть в безопасную зону, которая находится у цели в радиусе до 100 м. По окончании игры подсчитываются очки: партизаны получают за каждую захваченную повязку - 3 очка, группа - за приход к цели - каждому участнику - 2 очка, а за захваченную повязку - 1 очко.

### **7.37. ИГРА -" ГОТОВ".**

*о/д*

Территория игры составляет примерно 0,5 - 1 км в длину и 200 - 500 м в ширину. Посередине находится четко обозначенная граница. Вначале игры группы находятся в противоположных сторонах. По сигналу начинается игра. Задача команд: перебраться на сторону противника, но, попав на вражескую территорию, необходимо оставаться незамеченными. Если кто заметит противника, то ему надо кричать: "Петя - готов!" Петя выходит из игры и отправляется на место сбора. Если имена играющим незнакомы, то можно использовать номера размером 10 на 20 см.

### **7.38. ИНДЕЙЦЫ И БЕЛЫЕ .**

*о.*

Индейцы сидят у костра, лицом к огню. У них в плену один белый, который привязан за ними к дереву. Белые пытаются незаметно освободить его. Тот, чье приближение заметили, попадает в плен. Если все белые попали в плен, индейцы победили. Через определенное время или когда всех обнаружили, команды меняются местами.

### **7.39. БЕЛЫЕ И ИНДЕЙЦЫ .**

*о.*

Несколько белых сидят у костра и ведут разговор. Индейцы должны к ним незаметно пробраться и подслушать разговор. Выигрывает тот индеец, который незаметно подслушал большую часть разговора.

### **7.40. МЕРЦАНИЕ СВЕТА .**

*п/о.*

Игроки в темноте стоят в ряд на расстоянии друг от друга на краю леса. В 100 м от них в лесу один из игроков включает на 5 сек фонарик. По знаку руководителя свет гасится и игроки пытаются найти того, кто подал сигнал. Тот, кто находит первым, становится ведущим.

### **7.41. ПОДКРАДЫВАНИЕ В КРУГУ .**

*п/о*

Участники стоят в кругу, диаметр которого 30 - 40 м. Ведущий стоит в центре круга с завязанными глазами. По знаку руководителя игроки подползают к центру круга. После подачи сигнала свистком ведущему развязывают глаза на 2 сек. До этого игроки должны успеть схорониться. Тот, кого заметят, отходит на 10 м назад и начинает снова. Тот, кто ближе всех подкрался, выигрывает.

Другой вариант: Руководитель дает свисток, после которого все замирают, и показывает ведущему направление, по которому он услышал подкрадывающегося. Ведущий проверяет, есть ли там игрок, и если есть, то он начинает подкрадывание сначала.



#### **7.42.ВЗЯТЬ ЖИВЫМ !**

*n/o.*

Беглец убегает от преследователей на строго ограниченной территории и делает засаду. Преследователи могут взять беглеца, если коснутся его рукой. Беглец может отстреливаться шишками. Если попадет, то игрок выбывает. Беглец будет считаться победителем, если его не смогли взять за определенное время (в зависимости от размеров территории).

#### **7.43. ПОДКРАДЫВАНИЕ .**

*n/o.*

Одна команда - слушатели, другая - подкрадывается. У слушателей глаза завязаны. Они садятся в круг спиной к центру на расстоянии до 10 м. В центре круга устанавливается флажок. По сигналу руководителя подкрадывающиеся начинают пробираться к флажку, но так, чтобы не было слышно. Если кто-то из слушателей услышит шорохи, он говорит: “Стой” и показывает направление, которое руководитель игры проверяет. Если кого-то обнаружат, то он выходит из игры. После определенного времени команды меняются местами, и выигрывает та, у которой больше игроков пробра-лось к флажку.

#### **7.44. КТО БЛИЖЕ .**

*n.*

Руководитель игры становится на возвышении среди местности, покрытой высокой травой или кустарником. Остальные расходятся в разные стороны по радиусам до 100 шагов и затем , по сигналу руководителя начинают ползти к нему, стараясь быть незамеченными. Кого руководитель заметит, тот выбывает из игры. Через 10 - 15 мин дается сигнал. Все встают. Выигрывают те, которые ближе всех подкрались к руководителю.

#### **7.45. ПОГОНЯ ЗА ЗАЙЦАМИ .**

*n.*

Двое играющих, изображающих зайцев, убегают в лес, разбрасывая время от времени на своем пути клочки бумаги и стараясь всячески запутать следы. По следам зайцев через 5-10 мин бросаются собаки. Собаки выигрывают , если в течение условного времени удастся отыскать спрятавшихся зайцев или если они запятнают их прежде, чем те успеют спрятаться. Игра длится точно определенное время и кончается победой зайцев, если они не будут найдены или запятнаны.

#### **7.46. ВСТРЕЧА .**

*n/o.*

В какой-нибудь местности, покрытой травой или кустарником, 2 партии, разойдясь на определенное расстояние, начинают ползти навстречу друг другу. Выигрывает та партия, которая первая увидит противника и чей предводитель первый подаст об этом сигнал свистком. Игроки, участвующие в этой игре, не обязаны ползти вместе, но они также не должны очень удаляться от своего

предводителя, иначе он не будет иметь возможности своевременно дать свисток.

#### **7.47. ПОХИЩЕНИЕ .**

**О.**

Предводителям 2х партий завязывают глаза. Затем каждая партия уводит чужого предводителя и прячет его. Спрятанному предводителю разрешается отправить своей партии записку с указанием пути и своего местонахождения. Естественно, что эти указания будут отрывочными и будут основываться на индивидуальных переживаниях и показаниях слуха и осязания. Партии, получив записки, отправляются на поиски. Кто найдет быстрее - тот и выиграл. Местом игры могут быть пределы города, села или деревни.

#### **7.48. ПЕРЕМЕЩЕНИЕ С МАСКИРОВКОЙ.**

**И/О**

Когда водящий дает свисток и поворачивается спиной к поляне, то группа игроков начинает перемещаться по краю поляны, пытаясь все время искать удобные места для маскировки. Водящий дает свисток, поворачивается лицом к поляне и пытается увидеть замаскированных игроков. Тот, кого увидели, начинает играть снова от исходного пункта. Но игроки должны все время видеть водящего, и он должен иногда показывать что-нибудь, чтобы проверить это (например, несколько пальцев на руке, согнутая нога и т.п., но не более 2х-3х раз). Победителем считается тот, кто быстрее всех обогнул поляну от обозначенного старта и финиша и увидел все проверочные действия водящего.

#### **7.49. ЛОГОВО .**

**И/О**

Играющие делятся на две партии: одна прячется, другая ищет. Те, кто прячется, ищут себе «логово», из которого они могут «вылететь пулей» и в течение полуминуты поймать кого-то из ищущих. Выигрывает та группа, в которой осталось больше «незапятнанных» игроков. Найдя логово, игроку необходимо тщательно замаскироваться.

#### **7.50. БРОШЕННЫЙ ЛАГЕРЬ.**

**И.**

Патруль обнаруживает «брошенный лагерь», заранее сделанный инструкторами. В этом лагере многое сделано неправильно (на земле лежит топор, неграмотно поставлена палатка и т. д.), во многом нарушены правила техники безопасности. Патрулю дается определенное время на осмотр, (предметы трогать можно, но все должно оставаться на своих местах ). После осмотра составляется список ошибок. Дополнительный вопрос: сколько человек было в лагере?

#### **7.51. ФЛАЖКИ В ЛЕСУ.**

**О/Д.**

Играют в лесу. Скауты делятся на две команды. Поперек участка для игры определяется граница. На каждой стороне на расстоянии 200 м от границы бумажными ленточками, повешенными на деревья, обозначается круг, в котором находятся 10 пронумерованных флажков. Каждая команда выставляет для охраны флажков сторожей, один из которых капитан. Заходить в круг имеет право только капитан. Игроки-охотники получают по три карточки на каждого (каждая команда - своего цвета). Они стремятся перенести наибольшее количество флажков на свою сторону, не дав себя запятнать. Запятнанный игрок отдает одну из своих карточек и возвращается на свою территорию, после чего получает право атаковать вновь, пока не использует все свои карточки. Результат подсчитывается по количеству карточек и флажков. Можно высчитать сумму номеров на флажках, но в этом случае флажки с крупными номерами устанавливаются в наиболее труднодоступных местах.

### **7.52. КОМНАТА УЖАСОВ.**

#### **П.**

В темной комнате необходимо пройти через лабиринт и, не пугаясь привидений и таинственных звуков, найти и ударом «волшебного» шарфика убить вампира, успев это сделать до того, как он «укусит» охотника. Охотники заходят в комнату по одному.

### **7.53. НОЧНОЕ САФАРИ.**

#### **О.**

Игра проводится в достаточно большом, полностью затемненном помещении. Все играющие делятся на «кошек», «собак» и «вампиров». Задача «собак» и «кошек» спастись от «вампиров» которые стремятся «убить» их «укусом». Игроки, столкнувшиеся в темноте, на вопрос «Кто ты?» должны ответить голосом того животного, которого они играют, при этом пойманный превращается в то животное, которое его поймало («кошка» в «собаку» или «собака» в «кошку»). Животные, пойманные и укушенные «вампиром», выбывают из игры либо сами становятся «вампирами».

### **7.54. «КЛЮЧИ».**

#### **О.**



Игра проводится на местности или в достаточно большом помещении, хорошо если есть несколько дополнительных маленьких комнат, которые можно затемнить. На территории игры располагается 7-9 пунктов с различными препятствиями. Маршрут и препятствия участникам игры заранее неизвестны. Прохождение парами с проводником. На каждом препятствии, в случае его успешного прохождения, игроки получают «ключи» - кусочки мозаики или разрезанной открытки, которую надо сложить после прохождения маршрута, или ключевые слова, набор которых означает какое-то общее понятие. Примерный набор препятствий:

- попасть мячом в пластмассовую бутылку, в которой находится ключ;
  - пройти на руках ряд турников или подвесную лестницу, в конце которой подвешен ключ;
  - проползти по скамейке и дотянуться до ключа, находящегося в очерченном круге (ползущий вторым, поддерживает за ноги первого);
  - отыскать ключ в темной комнате, можно со свечой или фонариком;
  - достать ключ из «черного ящика», который может содержать любую неожиданность;
  - ответить на загадку древнего старца или Бабы-Яги, сидящих в «темной, ужасной пещере»;
  - пройти через лабиринт;
  - сразиться на скамейке или бревне с таинственным воином в маске;
  - помогая друг другу, дотянуться до ключа, подвешенного на значительной высоте;
  - среди множества одинаковых тяжелых предметов найти содержащий ключ или указание о ключе. И так далее.
- Победителями становится пара игроков, затратившая наименьшее время на прохождение маршрута и сбор мозаики ( или определение общего понятия по ключевым словам).

## 8. ИГРЫ ВСЯКИЕ.

### 8.1. УПАКОВКА.

*n/o* 

Каждому патрулю дается какой-либо негабаритный предмет, и всем ставится задача быстро упаковать их, используя старые газеты и веревку. Когда патрули завершают работу, то проводится проверка прочности упаковки путем кидания предметов на небольшое расстояние. Выигрывает тот патруль, у кого прочная упаковка и кто сделал ее быстрее. О том, что будет проводиться проверка прочности, участникам не сообщается.

### 8.2. РАДИОТЕЛЕГРАФИСТЫ.

*n.* 

Играющие, до 10 человек, делятся на 2 команды: одна- телеграфисты, другая - десантники. Телеграфисты имеют шифровку: несколько пятизначных цифр. Каждый десантник имеет бумагу и карандаш. Задача телеграфистов-одновременно читая свои цифры, передать шифровку своему десантнику. Выигрывает та пара, которая правильно и быстрее всех передаст и примет шифровку. После этого роли меняются.

### **8.3. БРОСАНИЕ СПАСАТЕЛЬНОГО КРУГА.**

*n/o.*


Упражнение можно проводить на поляне без камней и на воде. Необходимо набросить на мишень спасательный круг и с помощью привязанного к кругу конца притянуть его к себе. Соревноваться можно парами. Желательно использовать бракованные круги.

### **8.4. ВЕЛОСИПЕДНЫЙ ТЕСТ.**

*n.*

На поляне в ряд, на небольшом расстоянии друг от друга стоят столы, на которых лежат различные предметы (мячики, большие мячи, кружки с водой и т.п.). Каждый велосипедист, проезжая мимо столов, должен взять или переложить предметы со стола на стол.

### **8.5. ПЛАВАЮЩИЙ ЭФИР.**

*n/o.* 

Игра может проводиться как в простых условиях, так и в сложных. Несколько скаутов-судей имеют свистки и на небольшой площадке (или на ограниченной территории леса, или в лесу ночью) стоят (или передвигаются) и каждый из них высвистывает какую-либо букву из азбуки Морзе. Скауты должны, ища нужные буквы, составить какое-либо слово (от простых, как “SOS”, до более сложных. У играющих есть карточки, в которых судьи пишут свои буквы.

### **8.6. ДВУМЯ РУКАМИ.**

*n/o* 

Фломастерами на бумаге нужно одновременно левой и правой рукой написать свою фамилию и другой рукой - имя. Можно рисовать, писать цифры и решать арифметические задачи.

### **8.7. ПОЖАРНАЯ ПРАКТИКА.**

*o.*

Инструктор неожиданно сообщает мальчикам, что в соседнем доме внезапно вспыхнул пожар и что там есть пострадавшие. Скауты получают приказание вызвать пожарную команду, сообщить об этом местной власти, пригласить доктора. Получив приказание, мальчики бросаются его исполнять. У каждого из названных пунктов заранее ставятся скауты, которые выдают всем листки с пометками, что они были в данном пункте. Игру выигрывает тот, кто первым возвратится домой и принесет все листки с пометками.

### **8.8. СТРАНСТВУЮЩИЕ РЫЦАРИ.**

*n/o*

Скауты отправляются одиночками, парами или патрулем, чтобы оказать добрую услугу.

### **8.9. ОХОТА НА КИТА.**

*о.*

Для этой игры требуются плавсредства, багры, спасательные средства. Кит делается из большой колоды, обтесанной с одной стороны в виде головы, с другой стороны в виде хвоста. В каждой лодке находится патруль, причем патрульный садится на руль и командует, а его помощник становится гарпунщиком, остальные - матросы. Каждая лодка выходит из своей бухты, которые находятся на расстоянии 1 км друг от друга. Судья выводит кита и отпускает его посередине между бухтами. По данному сигналу обе лодки плывут к киту и пытаются его загарпунить. Гарпунщик лодки, которая первая подойдет к киту втыкает в него свой гарпун и тащит добычу на буксире в свою бухту. Вторая лодка пытается ее догнать и, вонзив свой гарпун в кита, пытается утащить его в свою сторону.

### **8.10. ИГРЫ НА ГОРКЕ.**

*п.*

- Съезжая с горы на санках или на лыжах, выполнить следующие задания:
- запасшись тремя снежками, сбить побольше чурок, поставленных в стороне;
  - подобрать наибольшее количество флажков, расставленных на пути;
  - забросить в корзины, установленные в стороне, наибольшее количество снежков (у каждого по два);
  - пройти «слаломную» трассу;
  - съехать задом наперед;
  - съехать с завязанными глазами;
  - проехать через воротца различной формы;
  - остановиться в заданном месте ;
  - спуститься «цепочкой»;
  - спуститься «паровозиком»;
  - спуститься на одних санках (лыжах) всем патрулем;
  - спуститься самым оригинальным способом.

### **8.11. ОГНЕННОЕ СОСТЯЗАНИЕ.**

*п.*

1. Соревнуются двое. У игроков одновременно поджигают одинаковые листки бумаги, сложенные гармошкой. Кто дольше удержит свой листок.
2. Кто дольше удержит зажженную спичку.

**Заметки патрульного:**

<b>Номер игры</b>	<b>Оценка</b>	<b>Сыграть еще</b>	<b>Номер игры</b>	<b>Оценка</b>	<b>Сыграть еще.</b>
-------------------	---------------	--------------------	-------------------	---------------	---------------------



Республика Карелия, г.Петрозаводск,  
ул.Дзержинского 38, штаб скаутов.

**ИГРЫ ДЛЯ СКАУТОВ** .

Сборник игр для руководителя скаутов.

Издание 2-е, дополненное.

**Над сборником работали:**

**Воздвиженская М.В.**

**Воздвиженский С.Э.**

**Строганова И.С.**

Бюро оперативной полиграфии Карелкомстата  
(185000, Петрозаводск, ул. Красная, д.31)

Сдано в печать 01.04.03. Тираж 100 экз.